

VINCI! VINCI 5 COPIE DI MARVEL VS CAPCOM 3

PS3 PS2 PSN PSP

TUTTO IL MONDO PLAYSTATION!

PS MANIA



IN REGALO! UN BLU-RAY PER PROVARE I MIGLIORI GIOCHI PS3

ANTEPRIMA
DRAGON AGE II
I SEGRETI DEL GDR PIÙ AMBIZIOSO DEL 2011

ANTEPRIMA ESCLUSIVA
SILENT HILL DOWNPOUR
TUTTI I SEGRETI DEL NUOVO SPETTACOLARE CAPITOLO!

ANTEPRIMA
TOMB RAIDER
UNA NUOVA LARA, UNA NUOVA AMBIENTAZIONE E UNA NUOVA MECCANICA DI GIOCO!

RECENSIONE
MARVEL VS CAPCOM 3
IL PIÙ FRENETICO PICCHIADURO PER PS3

Febbraio 2011 :: N. 120 :: Mensile € 4,50





media company play

Poste Italiane SpA - Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n°46) - art. 1 comma 1, DCB Milano



Quattro chiacchiere fra noi prima di cominciare

LUCE E OMBRE DI UN INIZIO ANNO FONDAMENTALE PER LA PLAYSTATION

Non fatevi ingannare dall'apparente calma di questo fine gennaio, perché le recensioni di questo mese mettono in evidenza due temi molti importanti per il futuro PlayStation.

Il primo riguarda le esclusive. Nell'attuale sfida tra console, le migliori performance tecniche di un sistema sull'altro non hanno alcuna influenza sulle vendite. In un gioco multipiattaforma, la versione PS3 non ha quasi mai delle evidenti differenze tecniche rispetto a quello 360. Oltre il prezzo più conveniente, l'unica altra cosa che può far propendere un nuovo utente verso una specifica console sono i titoli che questa ha in esclusiva. Sony è perfettamente cosciente di questa situazione e si sta preparando al 2011 con una serie impressionante di titoli destinati solo alla PS3. Mi riferisco a progetti attesissimi come Killzone 3, InFamous 2, Uncharted 3, Resistance 3, SOCOM 4, Ratchet & Clank All 4 One, Motorstorm 3: Apocalypse più tutta una serie di titoli per Move e l'appena uscito LittleBigPlanet 2. Proprio questo mese c'è poi l'arrivo del miglior GDR occidentale attualmente disponibile per console, ovvero quel Mass Effect 2 che per tanto tempo è stato una bandiera del Xbox360. La caduta di questa esclusiva è senza dubbio un evento positivo per ogni PS MANIACO.

Il secondo tema da analizzare riguarda DC Universe Online, l'ottimo GDR multiplayer sviluppato da SOE. Il punto di svolta non è tanto rappresentato dall'essere il primo MMO ad arrivare su console, quando il fatto di richiedere il pagamento di un abbonamento mensile per poterci giocare in rete. Anche se il prezzo di 12,99 euro è abbastanza in linea con quello di altri MMO per PC, il concetto di richiedere una "tassa" per l'online è spiazzante... soprattutto per un gioco che ne ha assoluto bisogno come questo. Quanto manca al giorno in cui Activision ci chiederà dei soldi per permetterci di accedere al multiplayer di Call of Duty? Oppure quanto ci vorrà prima che EA permetta le sfide online a FIFA solo a chi si abbona? Sinceramente l'idea di dover sborsare euro ogni mese per sfruttare al meglio un titolo che ho già pagato profumatamente mi sembra nettamente contrario al concetto stesso di gioco per console.

Se da un lato c'è un futuro radioso fatto di titoli solo PS3 e di esclusive della concorrenza che arrivano finalmente sulla nostra console, dall'altro si addensano strane nubi all'orizzonte rappresentate dagli abbonamenti mensili. Voi cosa ne pensate? Sareste pronti a pagare per un multiplayer più performante e privo di cheaters?

Io no.

CARLO CHERICONI

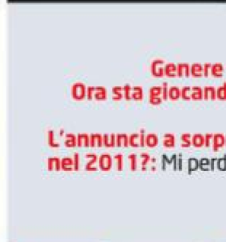
Start Il Team
QUESTO MESE SU PS MANIA



Carlo Chericoni
Genere preferito: GdR e Strategia
Ora sta giocando: LittleBigPlanet 2
L'annuncio a sorpresa che vi aspettate nel 2011?: Un Final Fantasy XIII-2 a episodi, con uscite regolari ogni mese sul PSN!



Yuki
Genere preferito: Tutto ciò che è giapponese
Ora sta giocando: Catherine
L'annuncio a sorpresa che vi aspettate nel 2011?: Il tanto atteso rifacimento di Final Fantasy VII.



Marco Tinè
Genere preferito: GdR, Racing
Ora sta giocando: Mi perdo nell' Irlanda fantasy di Folklore
L'annuncio a sorpresa che vi aspettate nel 2011?: Mi perdo nell'Irlanda fantasy di Folklore



Lorenzo 'Kobe' Fazio
Genere preferito: Avventura, Action
Ora sta giocando: No Heroes Allowed!
L'annuncio a sorpresa che vi aspettate nel 2011?: La presentazione ufficiale della PSP2.



Marco "Sidmarko" Locatelli
Genere preferito: GdR, FPS
Ora sta giocando: Dragon Age: Origins
L'annuncio a sorpresa che vi aspettate nel 2011?: Il seguito ufficiale di Bayonetta!



Marco Inchingoli
Genere preferito: Azione
Ora sta giocando: Dragon Age Origins
L'annuncio a sorpresa che vi aspettate nel 2011?: Beh penso proprio Kingdom Hearts 3, oramai sono anni che lo aspetto.

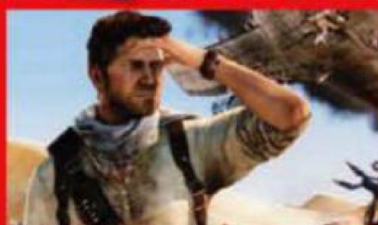


















Recensione pg 26

DC Universe Online

Abbiamo aspettato tantissimo per poter giocare il primo MMO su PlayStation e l'attesa non è stata vana in quanto il risultato è davvero stupefacente. Dotato di una meccanica di gioco in grado di convincere sia i veterani di MMO che i novellini, DC Universe fallisce solo sotto l'aspetto economico, richiedendo un abbonamento a nostro avviso troppo elevato.

Anteprima pg 48

Silent Hill Downpour

Una trama raffinata che riprende i toni e le atmosfere del grandioso secondo capitolo, un sistema di combattimento profondo e una grafica davvero suggestiva sembrano essere gli ingredienti giusti per risollevare dall'oblio la storica saga horror per PlayStation. Da quello che abbiamo visto, questo potrebbe essere il miglior episodio di sempre.

Anteprima pg 60

Tomb Raider

Una Lara tutta nuova per un sorprendete "reboot" della serie. I toni sono molto più horror e la meccanica di gioco è più incentrata sull'esplorazione e sulla sopravvivenza. Non solo dovrete combattere strane creature su un'isola deserta, ma dovrete anche preoccuparvi di procurarvi il cibo e gli oggetti per costruire le vostre armi.





Questa immagine è stata ricavata dalla foto sfocata del prototipo di PSP2 che abbiamo pubblicato numeri fa. Sembrerebbe che esista anche un secondo prototipo (di cui non abbiamo immagini) in cui non c'è l'apertura a scatto e la forma sia più simile a quella della PSP standard. Le nostre informazioni ci dicono che il modello che si chiude sullo stile della PSP Go tenda a surriscaldarsi più del previsto.

A poche ore dall'annuncio ufficiale, il punto della situazione sulle novità PSP

IL FUTURO SONY È PORTATILE!



L'ABBIAMO INSEGUITA PER ANNI e ora che l'annuncio ufficiale si avvicina, rischiamo di arrivare per ultimi! Già, perché mentre scriviamo queste righe, è la metà di Gennaio e secondo alcune voci la Sony potrebbe presentare la PSP2 durante un evento che si terrà a Tokyo il 27 gennaio... quando noi siamo ormai andati in stampa.
Quindi c'è la seria possibilità che mentre leggete, le informazioni sulla nuova PlayStation Portatile siano già di domino pubblico. In passato ci sono stati troppi rinvii e numerose possibili date d'ufficializzazione non sono state rispettate, per questo abbiamo deciso di svelarvi tutte le informazioni che abbiamo a riguardo!

Una Potenza Mostruosa

Le caratteristiche tecniche della PSP2 non sono ancora state rese pubbliche, ma aldilà di sigle e cifre scarsamente comprensibili, quello che è trapelato lascia davvero a bocca aperta.
La memoria RAM disponibile sarà due volte quella attualmente disponibile in un Xbox 360, mentre la capacità grafica è paragonabile a quella della PS3. I team di sviluppo a lavoro sui giochi per PSP2 (tra cui sicuramente ci sono team di Moratl Kombat, la Disney Interactive e una divisione della Sony) ci hanno detto che è si possono realizzare senza grandi sforzi dei giochi di qualità paragonabili a quelli della prima generazione dell'attuale PlayStation. Questo sarà reso possibile anche grazie al nuovo schermo in alta definizione che sfrutterà tutte le più innovative tecnologie Sony per garantire una resa dei colori e del nero come mai si era visto prima in un dispositivo portatile.
Sotto il profilo dei controlli, la PSP2 potrà contare su due leve analogiche, una croce direzionale e i soliti 4 pulsanti "simbolo". Sul dorso ci saranno gli immancabili tasti R e L, mentre nella parte posteriore è presente un trackpad come quello dei PC portatili.

Una nuova modalità d'interazione

Il trackpad posteriore può sembrare una scelta strana... del resto perché non seguire la moda attuale e fare uno schermo sensibile al tocco? Sembra che agli ingeneri della Sony non piacesse l'idea di un visore pieno

Sul retro è presente il trackpad e una seconda fotocamera (oltre a quella sul frontale). Queste dovrebbero permettere di creare giochi di "realtà aumentate" come EyePet o Invizimals.

di "ditate" oltre al fatto che quando si tocca l'area di gioco si finisce inevitabilmente per coprire parte dell'azione. Il trackpad non solo garantirà una maggiore precisione negli sparatutto in soggettiva, ma permetterà anche di inventare nuovi schemi di controllo per ogni genere di gioco (oltre inventare titoli completamente originali in grado di sfruttarlo). Essendo il trackpad utilizzato nei Notebook, non è difficile immaginare che la Sony lo abbia inserito nella PSP2 perché prevede di usare la nuova console per qualcosa di più del semplice gaming, come magari per guidare un mouse in applicativi. Navigare in Internet sarà più facile e immediato che con l'attuale PlayStation Portatile e non ci stupirebbe se la nuova console avesse un client per le mail e dei software agenda e calendario che consentono di pianificare le vostre giornate.

A tutto Web

Ma collegarsi a YouTube per vedere l'ennesimo video di un gatto che mette la testa nel bicchiere, non sarà l'unica ragione per collegarsi al Web, perché sarà proprio attraverso la rete che potrete procurarvi i titoli per la PSP2. La distribuzione digitale diventerà lo standard per la nuova console e il prezzo dei giochi subirà un calo drastico. Non solo saranno rafforzati i Minis sia in quantità che in qualità, ma anche i giochi più importanti arriveranno nel PlayStation Store a prezzi più che ragionevoli. Alla luce di tutti questo, non ci stupirebbe se nella PSP2 fosse possibile inserire una scheda SIM così da potersi collegare in rete anche quando siamo fuori casa e senza una connessione Wi-Fi. Se tutto questo vi sta facendo sbavare, sappiate che probabilmente quando le cose saranno ufficializzate ci troveremo di fronte a qualcosa di superiore a qualsiasi nostra aspettativa!

Tutte le caratteristiche del PlayStation Phone!

Continuano a trapelare notizie sempre più dettagliate riguardo al nuovo telefono di Sony Ericsson che avrà la capacità di far girare i giochi PlayStation.
Un prototipo più avanzato del nuovo smatphone è arrivato nelle mani di un blogger cinese che ha prontamente pubblicato tutti i dettagli tecnici.
Il nuovo cellulare non sarà chiamato PlayStation Phone, ma sarà un Xperia. Al suo interno troveremo un **processore Qualcomm Adreno 205 GPU** insieme a uno **Snapdragon QSD8255 da 1Ghz**. In termini di prestazioni significa che il nuovo cellulare avrà la capacità di far funzionare i titoli PlayStation in modo ancora più fluido che sulla console originale.
Lo schermo sarà di 4 pollici e potrà contare su una risoluzione di **854 x 480 pixel**. A completamento delle caratteristiche tecniche c'è una **fotocamera da 5 megapixel con flash a LED**, capace di registrare filmati a 720p.
E sotto il profilo dei giochi? Nel nuovo Xperia è presente un'icona chiamata PlayStation Pocket che potrebbe farci supporre che il cellulare non si limiterà a far girare solo i titoli PSP, ma potrebbe essere compatibile anche con titoli PSone e addirittura PS2, oltre che una serie di giochi appositamente sviluppati per lui. Non dimentichiamo che l'attuale PSP ha infatti uno schermo di solo 3.8 pollici con una risoluzione di 480 x 272... in altre parole, le caratteristiche tecniche dell'Xperia sono nettamente superiori all'attuale PlayStation Portatile e sarebbe un peccato non sfruttare al meglio tanta potenza.
Prepariamoci quindi a mettere da parte i soldi per un nuovo cellulare capace di riprodurre l'intera biblioteca di giochi PSP, PSOne e PS2!

Dotato di un design elegante e compatto, il nuovo Xperia compatibile PlayStation monterà il sistema operativo Android. Questo significa che oltre ai giochi Sony potrete installarci anche tutti i programmi disponibili sul sistema operativo inventato da Google.

Lo schermo avrà una risoluzione di 854x480 contro i 480x272 della PSP, inoltre sarà sensibile al tocco.



Quest'area qui è sensibile al tocco, un po' come se si trattasse di uno di quei trackpad dei PC portatili. Le due aree laterali possono essere usate come 2 controller analogici rendendo più facili da giocare gli sparatutto.

Come potete vedere, le dimensioni del nuovo cellulare sono molto simili a quelle di una PSP GO



Nell'articolo di annuncio pubblicato sulla rivista giapponese Famitsu, sotto l'immagine di Lightning c'è una scritta che recita "In the world where I once existed, time's path is no longer certain.", noi la tradurremmo come "Nel mondo in cui una volta esistevo, lo scorrere del tempo non è più cosa certa", ma questo non ci aiuta certo a capire meglio la trama del gioco.



Questo è il logo ufficiale del seguito di Final Fantasy XIII. È chiaro che oltre a Lightning sarà presente un altro personaggio femminile... o si tratta di una versione oscura della nostra guerriera dai capelli rosa?

Le avventure di Lightning continuano

IL RITORNO DI FINAL FANTASY XIII

C'È CHI LO AMA e chi lo odia profondamente. Qualunque sia il vostro giudizio sul tredicesimo capitolo di Final Fantasy, una cosa è certa... non è un titolo che lascia indifferenti. Così, mentre sui forum si discute ancore se è da considerare un capolavoro o una schifezza da dimenticare, la Square Enix decide di capitalizzare i buoni risultati di vendita proseguendo nel progetto "Fabula Nova Crystallis". Per chi se lo fosse dimenticato, l'idea iniziale era quella di far uscire FF XIII e poi lanciare altri titoli ambientati sempre nello universo. Dopo un lungo periodo di silenzio, ecco arrivare la conferma dell'arrivo di Final Fantasy Versus XIII, gioco d'azione che avrà per protagonista un nuovo eroe di nome Noctis. Il titolo destinato alla PSP inizialmente conosciuto come Final Fantasy Agito XIII è ora stato rinominato Final Fantasy Type-0 è ha anche un logo ufficiale. Ma se questi due progetti erano già stati annunciati da tempo, la vera sorpresa è Final Fantasy XIII-2, titolo incentrato su Lightning, l'amatissima protagonista del tredicesimo capitolo. Dalle poche informazioni ufficiali sappiamo che il gioco arriverà a fine 2011, che avrà una versione migliorata del sistema di combattimento di FF XIII e che perfezionerà il suo predecessore sotto ogni punto di vista... prepariamoci quindi a un'avventura meno lineare!

Un nuovo gadget ci farà sentire i giochi come mai prima d'ora!

DOPO IL 3D ARRIVA L'ODORAMA!

E NOI CHE PENSAVAMO che i televisori 3D fossero l'esperienza più immersiva che il mondo del divertimento elettronico potesse offrire!
Una società californiano chiamata Scent Sciences è attualmente al lavoro sulla creazione di una periferica in grado di aggiungere la dimensione olfattiva ai nostri giochi preferiti. Il nuovo gadget si chiama ScentScape e potrà essere collegato alla PS3 attraverso la presa USB. Il suo funzionamento avviene attraverso l'utilizzo di cartucce (simili a quelle per le stampanti a getto d'inchiusto) che contengono 20 essenze base, miscelandole con precisione il ScentScape sarà in grado di usarle per riprodurre virtualmente qualsiasi odore.
Ovviamente i giochi dovranno supportare la nuova periferica, fornendogli le informazioni relative al tipo d'odore da generare nelle varia situazioni. Provate a immaginare un GT6 in cui potrete sentire il profumo di "macchina nuova", oppure un Call of Duty in cui si percepisce l'odore delle polvere da sparo, oppure un Resident Evil in cui verrete nauseati dalla puzza di decomposizione (forse quest'ultima è meglio di no)... tutto questo è meno fantascientifico di quanto possiamo immaginare.



Le cartucce di essenze per il ScentScape dureranno circa 200 ore. Al momento, il prezzo previsto di questa periferica è di $70, ovvero €52 circa.

BELLE IDEE IN TV!

PAC-MAN IL REALITY SHOW!

Dopo il cinema, ecco che anche la televisione si rivolge al mondo dei videogiochi per cercare di creare qualcosa di nuovo. La Merv Griffin Entertainment è una società di produzione americana piuttosto famosa nel mondo per aver creato La Ruota della Fortuna e il quiz inedito in Italia Jeopardy, ha dichiarato di voler realizzare un TV Show ispirato a Pac-Man. L'idea è quella di un programma alla Takeshi's Castle o Wipeout in cui i concorrenti sono sottoposti a buffe prove fisiche. Un'idea divertente che speriamo lanci una nuova moda... non vediamo l'ora di vedere un Tv Show ispirato ad Assassin's Creed!



GRANDI ACCORDI

THQ E MATTEL

La Mattel è uno dei produttori di giocattoli più famosi al mondo e già in passato ha visto i suoi marchi più famosi trasformarsi in videogiochi... con risultati alterni. Per garantire una maggiore qualità nelle produzioni digitali, ha deciso di affidarsi saggiamente alle abili mani della THQ. Questo significa che presto arriverà una nuova ondata di giochi dedicati a Barbie, Polly Pocket e Monster High. Ma se questo vi fa venire i brividi lungo la schiena, consolatevi col fatto che saranno prodotti anche titoli dedicati a Hot Wheels (un potenziale rivale di Burnout) e He-Man: Masters of the Universe (che sarebbe perfetto per un picchiaduro a scorrimento in stle God of War III)



Emergono dettagli su un possibile aggiornamento dell'attuale PlayStation

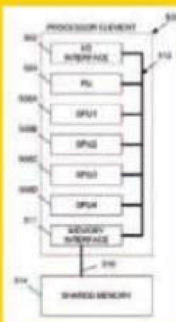
PLAYSTATION 3.5... FANTASIA O REALTÀ?

È DA QUALCHE MESE che nel mondo del divertimento elettronico sono iniziate a circolare delle voci riguardo una possibile PlayStation 4! Indiscrezione sementite con forza dai vertici della Sony e rese poco credibili anche dalle dichiarazioni degli sviluppatori, che non vedono assolutamente di buon occhio il lancio di una nuova console. Proprio ora che riescono a sfruttare al meglio le potenzialità offerte da PS3, dover ricominciare da zero su un nuovo sistema sarebbe qualcosa di disastroso a livello economico. Considerando l'attuale situazione economica mondiale, non credo che neanche molti di noi PS MANIACI sarebbero contenti all'idea di dover spendere oltre i 400 euro per una nuova PlayStation... quella che abbiamo sembra avere ancora così tanto da offrire.
Ma allora cosa succederà? Dobbiamo attendere almeno il 2013 per vedere il prossimo salto in avanti della tecnologia? Forse no...
Nei mesi scorsi, la Sony ha depositato un brevetto relativo a una possibile espansione da connettere all'attuale PS3 in grado di aumentarne notevolmente sia la capacità di calcolo del processore principale, che la disponibilità di memoria RAM.
Senza entrare troppo nei dettagli tecnici, si tratterebbe di un'espansione da collegare alla nostra console per darle potenza extra così da aumentare la quantità di poligoni su schermo, migliorare la definizione e la grandezza delle texture, permettere una estrema fluidità delle animazioni... insomma, garantire agli sviluppatori la possibilità di creare giochi ancora più incredibili senza dover imparare a programmare una nuova console.
A rendere ancora più credibile la possibilità che esca veramente un'espansione per potenziare la PS3 ci sono due ulteriori indizi. Il primo è la dichiarazione che face un anno fa il capo creativo della EA, Rich Hilleman: "Mi aspetto di vedere l'arrivo di una PlayStation 3.5 prima di una PS4". All'epoca, in molti pensarono che si riferisse alle potenzialità offerte dal lancio del Move, ma dopo il nuovo brevetto Sony le sue parole prenderebbero un altro significato.
Il secondo indizio ci arriva invece da un nostro infiltrato in EA che ci assicura che nei loro uffici di 'ricerca e sviluppo' c'è già un'evoluzione dell'attuale PlayStation. Noi abbiamo pensato che si trattasse di un prototipo della PS4, ma adesso ci viene da pensare che sia invece una PS3 con la nuova espansione. Comunque una cosa è certa... il brevetto esiste davvero. Se poi Sony farà uscire veramente questa espansione è tutto da dimostrare. In passato tentativi di questo tipo non hanno mai dato buoni risultati perché causano confusione e frammentazione del mercato. Non ci resta che attendere Maggio, data in cui è probabile che venga annunciato qualcosa di ufficiale. Nel frattempo scriveteci per faci sapere cosa ne pensate voi di questa opportunità.

Nel 1994 la Sega provò a lanciare il 32X, ovvero un potenziatore di prestazioni per la sua popolarissima console MegaDrive... fu un fiasco colossale!



Questo scarabocchio è la PS3.5?



Quello che vedete pubblicato qui sotto è il brevetto registrato dalla Sony. Per noi è incomprensibile, ma gente molto più intelligente (ci vuole poco) ci ha spiegato che la parte tratteggiate denominata 500 è la possibile espansione da collegare alla PlayStation e che un sistema multiprocessore dovrebbe garantire un'elevata potenza di calcolo. La parte sottostante chiamata "Shared Memory" sarebbe della memoria condivisa utilizzabile in anche dall'attuale processore per diverse funzioni.

Le critiche sul Web fanno cambiare idea ai produttori

I FAN SI RIBELLANO AL FILM DI UNCHARTED

LO SCORSO MESE vi avevamo anticipato le ultime novità sul film di Uncharted. Nel nostro articolo avevamo espresso qualche riserva sulla scelta di Mark Wahlberg nel ruolo del protagonista e criticato apertamente la possibile trama che vedeva il coinvolgimento del padre e dello zio di Nathan. Evidentemente non eravamo i soli ad aver accolto freddamente queste notizie, perché le numerose proteste dei fan hanno spinto la casa di produzione a precisare che Wahlberg non ha ancora firmato il contratto e che la trama non è ancora stata definita...in pratica hanno smentito ufficialmente tutte le notizie trapelate ufficialmente! Le news non erano infatti semplici indiscrezioni da sito Internet di serie B perché provenivano da interviste televisive di Wahlberg e da fonti autorevoli come il Los Angeles Times. La sensazione è che si tratti di una palese marcia indietro su decisioni già prese, proprio a seguito delle proteste del pubblico di appassionati. Questo si che è potere ai videogiocatori!



Su Internet è in atto una campagna dei fan per convincere la produzione del film di Uncharted ad assegnare il ruolo di Nathan Drake a Nathan Fillion, l'attore canadese protagonista del telefilm Castle - Detective tra righe.

Violato nuovamente il firmware PlayStation

I PIRATI COLPISCONO ANCORA!

Dopo aver crakkato il sistema operativo dell'iPhone, ora Geohot viola per la seconda volta quello della PS3. Forse a Sony converrebbe far felice questo genio informatico semplicemente reinserendo l'opzione per installare un altro sistema operativo sulla PlayStation.

QUALCHE NUMERO FA vi abbiamo raccontato della battaglia tra Sony e gli Hacker. Dopo anni di inviolabilità, la PS3 ha infatti mostrato alcune falle di sicurezza è il geniale esperto informatico George Hotz (conosciuto nell'ambiente con lo pseudonimo Geohot) era riuscito a violare il Firmware 3.21 e a installare sulla console un sistema operativo alternativo che premetteva di far funzionare anche programmi non approvati da Sony. Le successive versione del sistema operativo ufficiale della Sony avevano tappato la falla, portando a pensare che tutto fosse stato risolto.
Il 7 gennaio, Geohot ha mostrato un filmato in cui dimostra di aver crakkato il firmware 3.55 e successivamente ha reso pubblico il procedimento su Twitter e YouTube.
Lo scopo ultimo di George non è quello di far girare copie pirata dei giochi (anche se l'apertura del Firmware potrebbe avere anche questo risvolto), ma semplicemente ripristinare l'opzione che permetteva di installare sulla console un altro sistema operativo.
Sony ha però deciso di tenere una linea dura facendo subito causa a Geohot sostenendo che crack della PlayStation 3 viola il Digital Millennium Copyright Act. Inoltre viene contestata la presunta attivita senza scopo di lucro del ventunenne del New Jersey, in quanto il ragazzo accetta delle donazioni via Internet (e Sony gli ha inviato un dollaro come prova di questo).
Dal canto suo Hotz dice di essere tranquillo in quanto asserendo di non aver violato la proprietà intellettuale di nessuno e che secondo i suoi legali la Sony non ha nessuna ragione per fargli causa.
Comunque vada, questa potrebbe essere una delle cause più importanti per definire il futuro Hacking su console.





SPY TOP SECRET

UNA PARTENZA INCANDESCENTE

Immaginavamo un 2011 grandioso, ma a giudicare dalle indiscrezioni che abbiamo raccolto le cose potrebbero andare meglio di ogni più rosea previsione. Non solo abbiamo avuto conferme sui **titoli in lavorazione per PSP2**, ma anche raccolto ottime notizie su tre delle nostre serie preferite: **Metal Gear Solid** e **Call of Duty**, oltre che un'indiscrezione sul prossimo **007**. Ragazzi, che 2011 che ci aspetta!



Uncharted 4 su PSP2

Continuano ad arrivarci conferme che molti sviluppatori sono al lavoro su dei titoli per l'attesissima (ma ancora misteriosa) PSP2! Mentre un informatore segreto ci conferma che è in fase di sviluppo Pixar's Cars 2 per la seconda PSP, ecco trapelare un'altra gustosa indiscrezione. Lo studio Bend della Sony (quello responsabile dei capitoli PSP si Syphon Filter) sarebbe alla ricerca di un art director per sviluppare un gioco destinato alla PSP2! Studiando le caratteristiche richieste ai candidati, non è troppo azzardato pensare che si possa trattare di un capitolo "portatile" della saga di Uncharted! Per ora saremmo già felici di un annuncio ufficiale della console, ma se fosse confermata anche una nuova avventura di Nathan Drake la nostra gioia diventerebbe incontenibile!



Metal Gear Solid: Peace Walker per PS3

Sembra che siano in arrivo grandi notizie per tutti gli appassionati della mitica saga di Hideo Kojima! La nostra talpa in Konami (che ultimamente si è esposta parecchio) ci ha rivelato che nel 2011 sarà ufficialmente annunciata una versione PS3 di Peace Walker (attualmente disponibile solo su PSP). Intitolato Metal Gear 5, il gioco avrà lo stesso Gameplay innovativo visto nella versione originale su PlayStation Portable, ma oltre ad avere una grafica completamente HD, presenterà anche un nuovo sistema di controllo studiato appositamente per sfruttare al meglio il Move. Aspettate a correre per le strade a festeggiare, perché abbiamo altre sorprese. Lo stesso contatto ci ha infatti confermato che presto arriverà anche la Metal Gear Collection in cui saranno inclusi i primi tre episodi della serie in versione HD e col supporto ai trofei PlayStation! E non dimentichiamoci che c'è anche MGS Rising in arrivo.



Call of Duty Ghost

Dopo la fuoriuscita dei suoi fondatori West e Zampella, Infinity Ward (il team di sviluppo responsabile di Modern Warfare e dei primi tre Call of Duty) sembra essere svanito nel nulla... eclissato dai ragazzi di Treyarch che tanto successo hanno ottenuto con Black Ops. Un nostro fidato informatore ci ha svelato che gli attuali membri di Infinity Ward sarebbero al lavoro su un gioco dedicato al personaggio Ghost (visto in Modern Warfare 2) che ci permetterà di scoprire come lui sia entrato a far parte della Task Force 141. Questo nuovo progetto sfrutterà lo stesso motore grafico di Modern Warfare 2 e permetterà di ritornare in molti scenari già visti nei due capitoli della saga Modern Warfare.



007 missione Raven

Singularity non rientra certo tra gli sparatutto in soggettiva più amati della PS3, ma era comunque un gioco interessante con alcune idee originali. I suoi sviluppatori (i ragazzi della Raven Software) sarebbero attualmente al lavoro su un nuovo titolo dedicato all'agente segreto più famoso al mondo. Dopo il mediocre 007 Blood Stone che proponeva azione con visuale in terza persona e spettacolari inseguimenti in auto, questo nuovo progetto sarà invece un FPS con una componente narrativa molto sviluppata e numerose sequenze stealth. I nostri informatori ci assicurano che il gioco avrà una grafica di grande impatto e una trama all'altezza degli ultimi film. In attesa dell'annuncio ufficiale del prossimo episodio cinematografico, noi Bond-fan avremo qualcosa con cui tenerci impegnati.





MASS EFFECT 2 SI COMPLETA

Il Un nuovo DLC in arrivo e Cerberus Network disattivato fino a Mass Effect 3

MASS EFFECT 2, lo spettacolare GdR spaziale di BioWare (Dragon Age), è finalmente arrivato su PlayStation 3, completo dei DLC già resi disponibili nel corso del 2010 su PC e Xbox 360. Ma non finisce qui: lo sviluppatore ha infatti annunciato che prima del nuovo episodio, fissato per la fine di quest'anno, sarà pubblicato un altro contenuto scaricabile, i cui dettagli sono ancora sconosciuti, e che verrà preceduto da qualche news in merito sul Cerberus Network, la divisione online del titolo che permette di essere ogni giorno aggiornati su DLC e notizie inerenti al mondo di Mass Effect. In proposito, BioWare ha però specificato che il servizio di news giornaliere è stato disattivato il 24 gennaio, e riprenderà a funzionare solo in due momenti distinti del 2011: poco prima della pubblicazione del nuovo episodio aggiuntivo, appunto, e nei quattordici giorni antecedenti alla commercializzazione nei negozi di Mass Effect 3, capitolo conclusivo della trilogia. Non escludiamo che questo DLC possa fungere da sorta di "antipasto" per l'ultima avventura del comandante Shepard.



Il reboot in 2D di Rayman salta le festività natalizie per approdare nel 2011

Rayman Origins rinviato a quest'anno

ANNUNCIATA nel corso dell'E3 2010, Origins è la nuova serie 2D tutta in digitale (uscirà infatti solo su PlayStation Network) della famosa icona Ubisoft disegnata da Micheal Ancel. La serie, divisa in differenti episodi, è in corso di realizzazione da parte di un team di sviluppo formato da sole cinque persone. Tuttavia, qualche problema tecnico ha già funestato la partenza di questa nuova avventura di Rayman. Il primo episodio, infatti, che doveva uscire su PSN già durante lo scorso Natale, è stato rinviato a una data da destinarsi nel corso di quest'anno, come confermato dallo studio francese, il quale non ha fornito al momento ulteriori dettagli su quando sarà possibile rimettere le mani sull'amato e buffo eroe senza braccia e gambe.



Danni meccanici in single player, eventi stagionali online, concessionario online e molto altro ancora...

Disponibile la patch 1.05 per Gran Turismo 5



UN MASSICCIO aggiornamento (più di 600 MB) per Gran Turismo 5 è stato pubblicato da Sony nel mese scorso. La nuova patch mira a introdurre diverse caratteristiche richieste dagli appassionati, come la possibilità di poter scambiare e comprare o vendere auto con gli utenti di tutto il mondo, l'organizzazione di eventi stagionali online decisi dagli sviluppatori, danni meccanici nelle modalità "Pratica" e "Arcade" nel single player, statistiche accurate delle proprie prestazioni in rete e, ultimo ma non meno importante, la possibilità di fare un backup dei propri salvataggi. Ancora, ci sarà anche la possibilità di disattivare l'HUD durante la corsa, la velocissima Red Bull X1 si chiama adesso Red Bull X2010 e potrete ascoltare la vostra musica personalizzata all'interno del gioco. Infine, adesso si riceveranno anche premi e punti esperienza vincendo gare online, e si potrà accedere alla modalità GT - Comunità direttamente dal sito ufficiale granturismo.com.



Secondo l'ESRB, è in arrivo una valanga di nuovi giochi, tra cui Xenogears e Vagrant Story

Altri titoli PS1 in arrivo sul PSN?



PARE CHE IL CATALOGO di titoli PlayStation 1 disponibili sul PlayStation Network sia destinato ad allargarsi nelle prossime settimane. L'ESRB, l'ente americano di classificazione per contenuti dei videogiochi, ha infatti inserito tra le proprie valutazioni le versioni digitali di titoli come Xenogears, Vagrant Story, Threads of Fate, Ridge Racer Type 4, Legend of Mana e Arc The Lad III. Non è ancora chiaro quando questi famosi e amati giochi del passato dovrebbero essere pubblicati, ma il sito è certo che saranno tutti disponibili entro il 2011. Resta da chiedersi se arriveranno anche sul nostro PlayStation Store, purtroppo piuttosto avaro di contenuti rispetto alla controparte americana e a quella giapponese. Non resta che tenere le dita incrociate, in attesa di ulteriori conferme.



EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Quando il videogioco diventa arte

TRA L'INFINITÀ DI SPARATUTTO bellici uguali uno all'altro, e tra una miriade di action adeventure che si scopiazzano tra di loro, trovarsi di fronte a un progetto come El Shaddai equivale a una boccata di aria fresca! Il gioco sviluppato e prodotto dalla Ignition Entertainment sembra non essere assolutamente spaventato dalla prospettiva di essere "fuori dagli schemi". Non solo la sua grafica è quanto di più artistico e unico ci sia capitato di vedere in un gioco (a parte alni piccoli capolavori usciti solo sul PlayStation Network), ma anche la sua giocabilità presente alcune caratteristiche uniche, come sequenze platform bidimensionali inquadrate di lato come nei titoli del passato. A completare il tutto c'è una storia che si rifà all'antico libro ebraico di Enoch e racconta il tentativo di fermare il grande diluvio universale ritrovando i sette angeli caduti.
Se vi piacciono i giochi che hanno il coraggio di osare, El Shaddai dovrebbe in cima alla vostra lista dei titoli più attesi.

PS MANIA: Fin dalla sua prima apparizione, El Shaddai: Ascension of the Metatron ha conquistato tutti per il suo particolare stile grafico, ma noi siamo molto incuriositi dalla storia. Puoi raccontarci qualcosa di più a riguardo?
Takeyasu Sawaki: Il gioco è ispirato a un testo apocrifo del Vecchio Testamento, chiamato 'Libro di Enoch'. La nostra però è una storia completamente originale che pur sfruttando alcuni episodi raccontati nel libro, si presenta come una trama fantasy completamente nuova. Per esempio, nel testo originale Enoch deve trovare deve convincere degli angeli caduti per conto di Dio, nel gioco la sua missione è di trovarli e sconfiggerli in combattimento.

PS MANIA: El Shaddai è uno degli antichi nomi con cui gli ebrei chiamavano Dio e questo collega il gioco ai miti biblici, un'ambientazione decisamente inusuale per un titolo per console. Come vi è venuta l'idea di scegliere quest'ambientazione?
TS: Sono stati i dirigenti della Ignition Entertainment ad avere l'idea di creare un gioco con questa ambientazione. Io sono stato contattato successivamente e mi hanno proposto di lavorare al progetto. Per quanto mi riguarda, non credo che sia molto importante da dove il gioco trae ispirazione, l'importante è che sia avvincente da giocare.

PS MANIA: Tornando all'aspetto grafico, dobbiamo ammettere di essere rimasti davvero molto impressionati dalle tue scelte artistiche. Puoi raccontarci quali sono state le tue fonti d'ispirazione nella creazione dei personaggi e degli ambienti?
TS: Prima è nato il concept generale del gioco, poi abbiamo scelto lo stile visivo attuale dopo moltissime riunioni. La scelta è stata quella di concentrarci su un impatto grafico in grado di unire semplicità, freschezza e grande varietà.
Non ci ho messo molto a consolidare questa scelta stilistica, perché è un po' come se fosse un'evoluzione di quello che ho fatto in Okami. C'è voluto molto di più per perfezionare il motore grafico che fosse in grado di dare sostanza alle mie visioni.

PS MANIA: Guardando i trailer di El Shaddai rilasciati finora è davvero difficile capire qual è il meccanismo di gioco. Puoi svelarci di più su che tipo di gameplay dobbiamo aspettarci? Sarà più un titolo basato sui combattimenti o sull'esplorazione degli ambienti?
TS: In El Shaddai non c'è molta esplorazione. I combattimenti sono il vero cuore del gioco. A differenza di altri titoli in cui il protagonista conquista nuove mosse progredendo nell'avventura, qui gran parte delle abilità di lotta saranno disponibili fin dall'inizio. Il miglioramento del giocatore nelle battaglie avverrà perché diventerà sempre più abile nello sfruttare le



L'intervista

Per scoprire i segreti di El Shaddai, ci siamo rivolti al suo Game Director, nonché character designer, nonché l'uomo che ha creato artisticamente capolavori come Devil May Cry e Okami... ovvero Takeyasu Sawaki. Solo un talent visionario come lui poteva concepire e visualizzare un gioco come questo.



tecniche avanzate di cui dispone. In altre parole è il giocatore che migliora nell'abilità di lotta e non il personaggio.
In El Shaddai si useranno comandi piuttosto complessi che prevedono il dover tenere premuti alcuni pulsanti o imparare ad agire con un perfetto tempismo.

PS MANIA: Le scelte fatte dal giocatore possono cambiare lo svolgersi della trama e modificare l'aspetto grafico del gioco?
TS: Si, il gioco avrà queste possibilità. Ma non posso aggiungere altro.

PS MANIA: Fino a oggi sono solo pochi i videogiochi che hanno avuto il coraggio di abbandonare uno stile grafico "commerciale" per tentare qualcosa di più artistico. Pensi che il mondo del divertimento elettronico si pronto per essere considerato una forma d'arte o sarà sempre e solo puro intrattenimento?
TS: Credo che ci vorrà ancora un po' di tempo prima che la massa accetti i videogiochi come una forma d'arte. L'industria del divertimento elettronico fa parte dello show business. Questo significa che abbiamo bisogno di realizzare progetti in grado di generare guadagni. Considerando questo, le scelte fatte in El Shaddai si possono considerare piuttosto aggressive.
La nostra missione principale era quella di creare un titolo immediatamente comprensibile nelle sue meccaniche base, ma allo stesso tempo lanciare una critica all'attuale tendenza di rendere i giochi troppo complicati.







accessori e periferiche



THRUSTMASTER T500 RS

prezzo: 499,99 euro
prodotto: thrustmaster

Piloti virtuali di tutto il globo, il momento di immergervi finalmente nel realistico mondo delle corse e provare l'ebbrezza di guidare un'auto direttamente dal vostro salotto di casa è finalmente giunto. Thrustmaster ha realizzato il volante ufficiale di GT5, un prodotto che, viste le caratteristiche, si va a posizionare direttamente nella più alta fascia di mercato. Il volante del T500 RS pesa 4,6 Kg e offre una rotazione di 1080 gradi. Il Force Feedback è assicurato da un motore da 65 W in grado di sviluppare 150 mNm a 3000 RPM grazie a un meccanismo a doppia cinghia. Il cambio è al volante; se siete interessati a una diversa configurazione, dovrete aspettare i prossimi mesi, quando sarà disponibile un cambio aggiuntivo ad "H" da agganciare al volante. La precisione è assicurata dalla tecnologia in fase di brevetto H.E.A.R.T. (HallEffect AccuRate Technology), basata su sensori magnetici e incorporata nel meccanismo di sterzo (risoluzione a 16-bit e 65536 valori lungo l'asse di sterzata). Sono 7,3 i Kg della pedaliera, regolabile in due posizioni e dotata di una resistenza rinforzata e configurabile per il freno. Si tratta di una periferica davvero di altissimo livello. L'unico neo, purtroppo, è il prezzo: per assicurarvi questa meraviglia, dovrete sborsare 500 euro...



USCITE [PS3]

Nail'd	Corse
Test Drive Unlimited 2	Corse
Trinity: Souls of Zill O'll	GdR
Michael Jackson: The Experience	Rhythm- Game
Marvel vs Capcom 3:	
Fate of Two Worlds	Picchiaduro
Killzone 3	**Sparatutto**
Bulletstorm	Sparatutto
Brink	Sparatutto
Knights Contract	Azione

USCITE [PSP]

Michael Jackson: The Experience	Rhythm-Game

TESORI NASCOSTI

TOBAL NO. 1 (PSOne)



TOBAL NO. 1 è un picchiaduro sviluppato da DreamFactory e pubblicato da Squaresoft su PSOne nel gennaio del 1997. Il gioco, i cui personaggi erano disegnati da un certo Akira Toriyama (Dragon Ball), si distingueva per una particolare modalità di gioco chiamata Quest Mode, che prevedeva la presenza di alcuni dungeon in tre dimensioni da esplorare, pieni di trappole e combattenti da affrontare. La salute poteva essere ripristinata grazie agli oggetti di recupero sparsi lungo i corridoi, ma non esisteva alcun modo per salvare la partita: il game over significava ricominciare tutto da capo e provare ancora una volta a battere i personaggi che sarebbero stati sbloccati nella modalità principale. Il seguito di questo titolo, purtroppo, rimase confinato nel territorio asiatico. Se siete dei veri collezionisti e stavate cercando un gioco particolare di cui forse nemmeno eravate a conoscenza, Tobal No. 1 sarà indubbiamente uno dei vostri tesori nascosti preferiti. Preparatevi per l'impresa, però: trovarlo sarà davvero difficile.



5.0 su 5.0

film Blu-ray



CATTIVISSIMO ME



IL FILM di animazione Cattivissimo Me narra le vicende del malvagio Gru, un ometto che vive in un casa nera e isolata, le cui mire espansionistiche prevedono la realizzazione del colpo del secolo: rubare la luna! Col suo esercito di piccoli schiavi, i Minion, studia un piano per raggiungere il suo malefico obiettivo, fino a quando tre ragazzine orfane di nome Margo, Edith e Agnes non inizieranno a dargli filo da torcere e vedranno in lui un lato nascosto che nessuno aveva mai notato fino a quel momento. Disponibile anche in Blu-ray 3D, Cattivissimo Me è un film che si mette finalmente dalla parte del cattivo, delineando un personaggio originale, ambizioso ma... terribilmente impacciato e proprio per questo adorabile. Tra risate e divertimento, il film è caldamente consigliato per passare una serata spensierata in compagnia di tutta la famiglia.



Il cast di questo film è semplicemente stellare: Sylvester Stallone, Bruce Willis, Mickey Rourke, Jet Li, Jason Statham, Dolph Lundgren... Vi serve davvero altro? Forse sì, un cameo del governatore della California: Arnold Schwarzenegger.

I MERCENARI THE EXPENDABLES



BARNEY ROSS (Sylvester Stallone) è un leader mercenario che vive lontano dalle logiche della società, un uomo forgiato dal dolore che non ha davvero più nulla da perdere e che vive solo per ciò che ritiene necessario per la sua esistenza: un idrovolante, un camioncino e la squadra di mercenari moderni composta da Lee Christmas, Yin Yang, Hale Caesar, Toll Road e Gunnar Jensen. Quando Mr. Church (Bruce Willis) offre a Ross una grossa somma di denaro per una missione che prevede la destituzione del dittatore dell'isola di Vilena, lui e il suo il team accetteranno di risolvere l'impresa pur essendo consapevoli delle grandi difficoltà che li attendono. I mercenari è un film che richiama alla mente con prepotenza le vecchie pellicole d'azione degli anni '80, dove la storia era credibile e gli uomini lottavano per ideali nobili come l'amicizia. Se brancolate alla ricerca di un ottimo film in Blu-ray per la vostra PS3, I Mercenari farà sicuramente al caso vostro. Da non perdere per nessun motivo!

i più venduti

01 Gran Turismo 5
(PS3 - Sony)



Il re delle corse automobilistiche è tornato ed è intenzionato a restare sul suo trono piuttosto a lungo. Dopo anni di patimenti, i fan della serie Polyphony hanno finalmente ciò che desideravano.

02 Call of Duty: Black Ops
(PS3 - Activision)



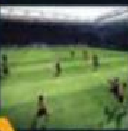
Se qualcuno avesse ancora dubbi sulla qualità della serie bellica più venduta al mondo, allora vive su un altro pianeta. Black Ops è il meglio che si posso desiderare, al momento.

03 Fifa 11
(PS3 - EA)



Nonostante i regali di Natale siano già alle spalle, FIFA resta il gioco di calcio più gettonato anche in questo inizio 2011.

04 PES 2011
(PS3- Konami)



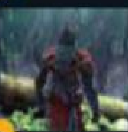
Anche questo mese la serie calcistica Konami tallona il capolavoro EA. Che Seabass abbia capito come riprendere in mano PES?a prossima stagione.

05 Red Dead Redemption
(PS3 - Rockstar)



Uno dei migliori giochi in assoluto del 2010 e una delle perle più riuscite di Rockstar non molla la presa e si piazza stabilmente a metà classifica.

06 Castlevania: Lords of Shadow
(PS3 - Konami)



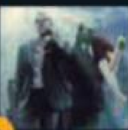
Evidentemente non sono stati solo i nostalgici ad aver apprezzato questo nuovo capitolo di Castlevania.

07 Kingdom Hearts: Birth by Sleep
(PSP- Square Enix)



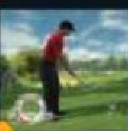
Attendendo spasmodicamente l'avvento del terzo capitolo della serie, i fan si godono questo splendido gioco per PSP.

08 Kane & Lynch 2: Dog Days
(PS3 - Square Enix)



La nuova avventura dei folli Kane & Lynch a quanto pare continua a piacere a molti. Chissa se IO-Interactive sta pensando già a un seguito...

09 Tiger Woods PGA Tour 11
(PS3 - EA)



Gli amanti del golf hanno ancora voglia di passare i loro pomeriggi mandando le palline in buca in compagnia del grande Tiger Woods.

10 Blur
(PS3 - Activision)



In fondo alla classifica di questo mese troviamo ancora una volta Blur, che nonostante il tempo trascorso dall'uscita gode ancora di un ottimo seguito tra gli appassionati.





Secondo i dati ufficiali Sega, nel corso della sola presentazione sono state raccolte più di 3.000 prenotazioni per questo nuovo capitolo di Phantasy Star Portable!



Da sinistra, Terada e Sakai in posa per promuovere il loro nuovo gioco.

日本のおみやげ!

PRESENTATO IN ANTEPRIMA PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY

Oltre due ore di fila ad Akihabara per i fan della serie!

LIVING IN JAPAN

CERTE COSE, a quanto pare, accadono solo in Giappone! Certo è che i fan di Phantasy Star hanno dimostrato un attaccamento senza precedenti alla celebre serie di GDR Sega, tanto da formare una calca che il giorno 15 gennaio ha letteralmente invaso la strada di fronte al Yodobashi Camera Multimedia di Akihabara (Tokyo).

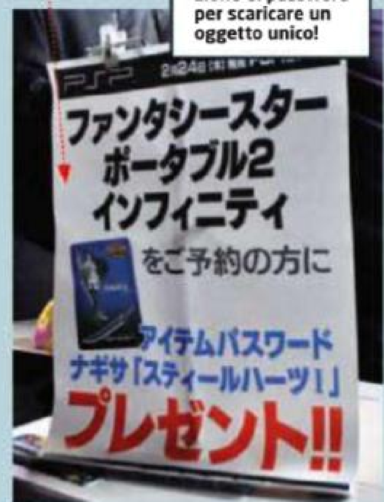
È stato qui, al secondo piano dell'edificio, che si è svolta l'anteprima del nuovo capitolo della saga, realizzato da Sega in esclusiva per PSP. A presentare il gioco, in uscita il 24 febbraio, sono stati il produttore Satoshi Sakai, il Senior Director Takaharu Terada e il regista Yu Suganuma.
Innumerevoli le postazioni di gioco, nelle quali erano state collocate delle PSP connesse a schermi da PC, per poter godere al meglio l'incredibile grafica realizzata dallo staff di produzione.
Ai primi 50 arrivati all'evento, è stato consegnato anche un autografo di Sakai, mentre tutti i partecipanti hanno potuto non solo gustarsi in esclusiva una demo del gioco, ma anche ricevere una password per sbloccare un oggetto esclusivo!

Phantasy Star tutto da bere!

Accanto alla promozione nei negozi specializzati, Sega ha già avviato una campagna promozionale su larga scala nella quale non mancano le collaborazioni con marchi importanti. Ci ha particolarmente colpito quella con la Fanta, a prosecuzione di quanto già avvenuto col precedente titolo della saga. Saranno a disposizione dei personaggi degli speciali costumi ispirati ai vari gusti di Fanta sul mercato (molto più numerosi in Giappone che da noi!), ma anche uno straordinario distributore, utilizzabile come "room item".



Per scaricare gli speciali Fanta, i fan giapponesi devono ottenere una password sul sito ufficiale dedicato alla collaborazione tra i due marchi.



Per invogliare ulteriormente i fan all'acquisto, è stata promossa una campagna di distribuzione di password per scaricare un oggetto unico!



Questa immagine non rende del tutto il caos che si era creato di fronte al negozio...

NIPPON BITS

curiosità, annunci e tutto ciò che fa OTAKU!

日本のせいかつ!!



THE EARTH DEFENSE FORCE 2 TORNA SU PSP

D3 PUBLISHER lancia Earth Defense Force 2 Portable, trasposizione su PSP di un titolo originariamente uscito su PS2.
Il gioco, in uscita in Giappone il 7 aprile 2011, sarà arricchito da nuovi scenari, armi e missioni extra, ma anche da un gameplay rinnovato.
Oltre alla campagna in singolo, i fan potranno affrontare partite in cooperativa pensate per gruppi fino a quattro giocatori!

SUPER ROBOT TAISEN Z, RIVELATA L'EDIZIONE SPECIALE!

NAMCO BANDAI Games rivela la "Special ZII-BOX" di Super Robot Taisen Z Hakai-hen. Il box, in uscita il 14 aprile, conterrà, oltre a una copia del gioco, anche una straordinaria raccolta sui nuovi personaggi e un originale Story Digest nel quale saranno narrati gli eventi del precedente Super Robot Taisen Z. A tutto questo si aggiungeranno numerose icone e sfondi per PSP, oltre a un tema ispirato alla celebre serie.



日本のせいかつ!!

A PRANZO CON KENKA BANCHO 5

A POCHI GIORNI dall'uscita di Kenka Bancho 5 su PSP, Spike annuncia una collaborazione con la catena alimentare Honkekamadoya, che metterà a disposizione, per un periodo limitato, uno speciale bento (pranzo a portare via) dedicato al gioco. Riso, alghe e cotolette panate saranno gli ingredienti principali del menu, disponibile dal 1 febbraio al 31 marzo presso tutti i negozi della catena, al costo di appena 530 yen (circa 5 Euro)!



UN NUOVO METAL GEAR ALL'ORIZZONTE?

KONAMI sorprende i fan lanciando all'improvviso, attraverso la Rete, un messaggio di ricerca di nuovo personale per il team di sviluppo di Metal Gear Solid. Mistero, almeno per il momento, sull'esatta natura del progetto in corso. La sola indicazione rilasciata dalla casa, rimanda a un titolo definito il "Metak Gear Solid di nuova generazione"... Rimaniamo ovviamente in attesa di maggiori informazioni!



LOVE IDOL (La reginetta dei fan)



YUIKAORI Questo mese vi offriamo due idol al costo di una! Yuikaori è infatti il nome di una coppia di graziose cantanti pop che hanno debuttato da pochissimi mesi, visto che il loro debutto data al maggio 2010.
Yui Ogura e Kaori Ishihara hanno al loro attivo solo una manciata di singoli, ma se le citiamo qui è per la loro recentissima collaborazione a Toy Wars, lo sparatutto per PC di Gungho Online Entertainment, per il quale hanno realizzato la sigla d'apertura Shooting Smile. Nell'attesa di poter ascoltare il loro primo album, ci godiamo questo pezzo e auguriamo loro tanta fortuna!

(L'oggetto dei desideri)

GADGET MANIA



COCO ICHIBANYA E IL CURRY DI MONSTER HUNTER

Capcom e la catena di ristoranti di Curry CoCo Ichibanya lanciano una campagna promozionale dedicata a Monster Hunter Portable 3rd. Dal 17 gennaio, mangiando presso uno dei locali della catena una porzione di Grand Mother Curry si può partecipare all'estrazione immediata di gadget ispirati al gioco. In modo particolare, i premi in palio sono un cucchiaio Otomo Airu e una tazza con il logo del gioco.



C'è più gusto a mangiare il curry con un cucchiaio e una tazza di questo genere, no?

LIMITED EDITION

(Solo per collezionisti)

UNA CUSTODIA PER iPHONE IN REGALO CON IL VISUAL BOOK DI SENGOKU BASARA 3

È uscita il 13 gennaio la nuovissima custodia per iPhone ispirata a Sengoku Basara 3. Proposta in due diversi modelli, è adatta sia al 3G/3GS che al 4, ed è decorata con una bella immagine di Date Masamune, su sfondo nero o bianco.
Per riceverla, è necessario acquistare il Visual Book del gioco, ma bisognerà sbrigarsi, visto che le custodie sono disponibili solo in quantità limitata!



Capcom promuove Sengoku Basara 3 con un set comprensivo di visual book e custodia per iPhone, al prezzo di 2.500 yen.

Nippo Spot

[Questa è pubblicità!]

Questo era il primo boss del gioco originale... Ma siamo sicuri che fosse così grosso e cattivo, a quel tempo?



TORNANO LE SVESTITE CACCIATRICI DI ZOMBIE DI ONECHANBARA!

IN OCCASIONE del lancio del nuovo Onechanbara Special, in arrivo nei negozi giapponesi il prossimo 24 marzo, D3 Publisher offre uno scorcio del titolo per PSP grazie a un inedito trailer televisivo. I fan della serie hanno riconosciuto immediatamente non solo le ben note (e discinte!) protagoniste della serie, ma anche uno storico boss che, per questo episodio, è stato riproposto dagli autori in una versione notevolmente potenziata!

秋葉原 AKIHABARA

[Calendario delle uscite a Tokyo]

[Giochi PS2 in uscita a febbraio 2011]

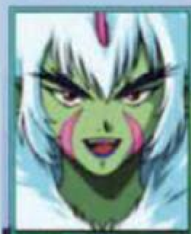
Titolo	Genere
Mouju tsukai to Oujisama	Avventura

[Giochi PS3 in uscita a febbraio 2011]

Titolo	Genere
LittleBigPlanet 2	Azione
Sengoku Musou 3 Z	Azione
Marvel vs. Capcom 3	Picchiaduro
Fate of two Worlds	
Catherine	Avventura
Makai Senki Disgaea 4	RPG



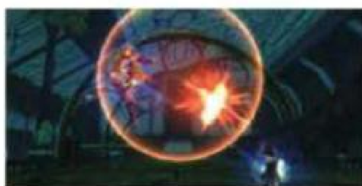




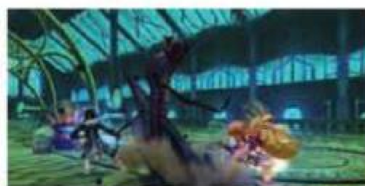
MACROSS TRIANGLE FRONTIER

prodotto namco bandai **sviluppo** namco bandai
genere simulatore **data di uscita** 03/02/2011

NAMCO BANDAI continua a proporre titoli dedicati alla saga di Macross, pubblicando su PSP il nuovo Macross Triangle Frontier.
Il gioco, la cui uscita è stata fissata al 3 marzo 2011, è un simulatore di mech ricco di azione, non dissimile nel gameplay, da tutti i precedenti prodotti già realizzati dalla casa giapponese.
A renderlo particolarmente interessante per i fan della serie creata da Shoji Kawamori, è tuttavia un approccio completamente nuovo reso possibile dall'adozione di un sistema definito "triangolo".
In modo particolare, torna la SP gauge che consentirà di effettuare attacchi devastanti, anche in combo, a seconda del mech pilotato.
Grazie alla modalità "Campus" si potranno vivere i rapporti umani che



Ogni personaggio possiederà tecniche di attacco e di difesa che si riveleranno utili soprattutto quando impiegate in combo nella modalità Link



Movimenti e attacchi saranno coordinati in vario modo a seconda dei comandi inseriti dai giocatori.

› L'UNIONE FA LA FORZA

Il gioco include una caratteristica modalità Link grazie alla quale sarà possibile usare sia un unico personaggio, che gruppi di character collegati tra loro. In modo particolare Tales of Xillia si basa sulla collaborazione tra due protagonisti, e ciò consente di avviare facilmente tale modalità per gestire al meglio il combattimento. Uno dei due diverrà il personaggio "master", mentre l'altro agirà in base alle azioni di quest'ultimo. Per fare un esempio, se il master starà attaccando un nemico, il partner fornirà automaticamente supporto alle sue spalle. Viceversa, se il master starà subendo attacchi a ripetizione, sarà il suo compagno a coprirlo con tecniche difensive...







La quantità di mech offerti dal gioco è impressionante, e non mancheranno nemmeno i diversi modelli di Fortezze Super Dimensionali Macross!

hanno fatto la fortuna dei cartoni animati originali, calandosi appieno nelle articolate vicende romantiche tipiche del mondo di Macross.
Oltre a tutto questo, non mancheranno le EX Mission caratteristiche della serie di videogame e una speciale modalità Survival che sarà sbloccata solo se si soddisferanno alcuni speciali requisiti. Si potranno allora vivere missioni legate a ogni singola epoca della serie originale, affrontandole una dopo l'altra dall'inizio alla fine senza avere la possibilità di riposarsi tra uno scontro e il successivo.

POTENZA AL MASSIMO!

Le fasi di azione, come si è detto in precedenza, saranno basate su un sistema ormai noto e consolidato. Tre saranno comunque gli elementi inediti, definiti Single Lock, Plus Lock e Charge Break. Il primo consentirà di mirare su singoli bersagli utilizzando armi studiate per il multi lock. In tal modo, i danni inflitti su un unico nemico risulteranno enormemente maggiori. Il Plus Lock a sua volta aumenterà il danno dei lock multipli di ben tre volte, per mezzo della pressione ripetuta del comando di fuoco. Per finire, il Charge Break renderà temporaneamente invulnerabili, pur impedendo qualunque tipo di attacco mediante la barra SP.



Le scie di missili sono un vero e proprio marchio di fabbrica per la celebre serie di fantascienza di Shoji Kawamori!



Usare con accortezza la barra SP permetterà di lanciare attacchi devastanti, annunciati da diversi effetti grafici.

日本のおみやげ!

TALES OF XILLIA

prodotto namco bandai sviluppo namco bandai
genere gdr data di uscita 2011





USCIRÀ SU PS3 il nuovo capitolo della saga Tales of, come rivelato di recente da Namco Bandai. Il gioco, intitolato Tales of Xillia, sarà ancora una volta un GDR a sfondo tattico, nel quale due personaggi saranno in grado di lottare fianco a.
Al momento il gioco appare in via di sviluppo, e la casa giapponese non è in grado di fornire una precisa data di uscita.
Ambientato in un mondo nel quale la magia si basa sull'evocazione e la manipolazione di spiriti, il gioco narra le avventure di Jude e Mila.
La presenza di due protagonisti ha permesso agli autori di modificare leggermente il classico gameplay, che pure resta basato sul ben noto sistema definito LMBS. In altre parole, al momento dell'attacco si traccerà una linea verso il bersaglio e, servendosi delle leve analogiche, si potranno deteminare direzione e tipo di tecnica da portare. A questo, però, si sommerà la possibilità di far collaborare i due personaggi per ottenere speciali effetti e combo altamente distruttive.
Due saranno i valori coinvolti nel combattimento, lo AC (Assault Counter) e il TP (Technical Point).
All'aumentare del primo, legato al numero di attacchi portati, si potranno realizzare speciali sequenze offensive. Ognuna di esse consumerà 1 punto di AC, recuperabile al termine dello scontro.
I TP invece saranno impiegati per gli spostamenti sulla mappa ma anche per la gestione delle combo e per altre azioni legate al combattimento.

Dalle immagini rilasciate, sembra che la parte esplorativa del gioco avvenga in terza persona, ma non è stato chiarito in che modo si controllino i due protagonisti nel corso degli spostamenti.

PlayStation®
Magazine Ufficiale - Italia

La rivista ufficiale sull'universo PlayStation.













non sottovalutare  la potenza di ~~PlayStation~~ *PlayStation magazine!*

è già in EDICOLA a **5 euro**











www.playmediacompany.it

play media company









> Marvel vs Capcom 3 *(PS3)*]

ON LSe Street Fighter IV esalta l'abilità tecnica dei giocatori più esperti frustrando i principianti, questo Marvel Vs Capcom 3 si presenta come un'esperienza più abbordabile anche a chi non è un campione di piacchiaduro. Un sistema di gioco veloce, facile da imparare e soddisfacente per ogni livello di giocatore, perché sotto una patina da "fiera dello spacca pulsanti" si nasconde un titolo in cui le scelte tattiche hanno più importanza della precisione nelle eseguire una super mossa. OFF



> Dead Space 2 *(PS3)*]

ON Il gioco horror più spaventoso (nel senso buono) della PS3 ha finalmente un seguito... e vi diciamo subito che non delude le aspettative! Suspense è un'inquietate sensazione di essere costantemente in pericolo continueranno a mettere alla prova i vostri nervi, mentre nuovi nemici vi permetteranno di sperimentare le vostre nuove armi. Non si tratta di uno stravolgimento del concetto originale, ma solo di un perfezionamento e un ampliamento di tutto ciò che di buono c'era in Dead Space 1. OFF



> Mass Effect 2 *(PS3)*]

ON da tempo, conosce la nostra passione per i GDR nipponici e in particolare per Final Fantasy... ma malgrado il nostro cuore parteggi per la Square Enix, non possiamo negare il fatto che Mass Effect è probabilmente il miglior gioco di ruolo attualmente disponibile per PS3. Personaggi splendidamente caratterizzati, un sistema di dialogo meravigliosamente cinematografico e una trama favolosamente avvincente... e come se tutto questo non bastasse, anche il sistema di combattimento più frenetica che ci sia mai capitato in un GDR! OFF



> DC Universe Online *(PS3)*]

ON Se adorate i fumetti, se avete sempre sognato di girare per la città in calzamaglia con le mutande sopra i pantaloni o se più semplicemente amate i GDR online alla World of Warcraft, allora questa produzione di Sony Online è ciò che stavate aspettando sulla vostra PS3. Aldilà di qualsiasi valutazione tecnica, per poterci giocare c'è un costo di abbonamento mensile davvero superiore anche alle nostre più pessimistiche previsioni. Un titolo sicuramente interessante, che però non si adatta alle tasche del videogiocatore medio da console. OFF





DC UNIVERSE ONLINE

SUPEREROI O SUPERCRIMINALI? QUESTO È IL DILEMMA...

prodotto: sony
sviluppo: SEO - sony online entertainment
giocatori: 1 - xx

grafica 4.0
sonoro 3.5
giocabilità 4.0

verdetto

cosa ci piace Multiplayer online coinvolgente e ben strutturato. Sistema di combattimento dinamico.

cosa no Un po' caotico quando nelle sfide tra giocatori e pochi elementi tipici dei GDR MMO.

4.0 su 5.0

UN Alla fine il primo MMO per PlayStation 3 è finalmente arrivato! Se siete il genere di giocatore che utilizza un PC per giocare, allora non dovreste avere nessun problema a capire che tipo di gioco è DC Universe Online, ma se nella vostra vita c'è solo la PlayStation allora è necessaria qualche spiegazione in più. MMO significa Massive Multiplayer Online, ovvero un titolo che può essere giocato solo dopo che ci si è connessi a un server e in cui gran parte degli altri personaggi che si incontrano sono controllati direttamente da altri utenti come voi. L'unico altro esperimento simile per console è stato Final Fantasy XI per PS2 (e in parte Phantasy Star Online), ma se siete stati uno dei pochi che hanno giocato il titolo Square Enix in Italia, dimenticavi completamente quell'esperienza perché DC Universe è qualcosa di completamente diverso.

Quando inserite il disco nella vostra PlayStation preparatevi a un download piuttosto sostanzioso che ritarderà la vostra prima partita di qualche ora. Viene naturale domandarsi il senso di avere un gioco su Blu-Ray quando poi c'è da scaricare 12GB. Quando finalmente potrete giocare, la rabbia d'attesa svanirà molto rapidamente perché, a differenza di altri MMO, DC Universe si presenta fin da subito più stabile e con meno difetti rispetto a quelli mostrati da altri titoli simili per PC nelle loro prime fasi di vita.

Dopo aver assistito al filmato iniziale che serve per fornire una spiegazione plausibile al proliferare di supereroi e puercattivi per le strade delle città, ci si lancia in una delle fasi più importanti del gioco, ovvero la creazione del personaggio. L'editor, profondo e flessibile, consente di decidere sesso, forza, superpoteri, stazza e soprattutto la purezza (o meno) dell'animo. Il nostro consiglio è quello di non perdere troppo tempo nel determinare il look del vostro costume in quando nel corso dell'avventura potrete sbloccare molti accessori che vi spingeranno a cambiare aspetto. Più attenzione va fatta nella scelta dei poteri princi-



Questo si che è gioco di squadra... o più meschinamente si tratta di un malefico "tutti contro uno"?







Tra le varie scenografie presenti nel gioco, avremo anche la possibilità di tornare a visitare la mitica Bat-Caverna.

› PIÙ MODALITÀ, PIÙ DIVERTIMENTO...]

La modalità "Leggenda" permette di vestire i panni dei nostri supereroi DC preferiti e scontrarsi in squadre da 3 o 4 all'interno di arene apposite. Sarà possibile impersonare Batman, Superman, Wonder Woman, Flash, Robin, Lanterna Verde, il Joker, Lex Luthor, Brainiac, Poison Ivy e molti, moltissimi altri. In "Gara", invece, potrete sfidare milioni di altri utenti mettendo alla prova quelle che sono le capacità del vostro supereroe su misura, confrontandovi per forza, velocità e così via. Nella quest denominata "Allarmi", infine, potrete intraprendere delle missioni speciali assieme ad altri gruppi di supereroi. Ogni team avrà degli obiettivi da raggiungere per aggiudicarsi la vittoria e quindi accedere a un aumento dei punti esperienza.







Durante i combattimenti c'è da segnalare un leggero ritardo tra il momento in cui impartite un comando e quando viene effettivamente eseguito.



> LE DUE FACCE DELL'UNIVERSO DC]

Le ambientazioni del visionario mondo disegnato da DC le conosciamo bene tutti, ma due sono le città entrate ormai in pianta stabile nell'immaginario collettivo dei fan. La prima è la buia e decadente Gotham City, città corrotta dalla malavita che il Cavaliere Oscuro tenta di redimere. La seconda è Metropolis, la Città del Futuro, nonché moderna casa adottiva di Superman.



Come potete vedere dalle immagini, Metropolis sembra una città pulita e ordinata...



...mentre i poveri criminali di Gotham non sembrano ancora aver capito che in città comanda un certo Uomo Pipistrello.

pali, come fuoco, ghiaccio, natura o tutte le altre stravaganti virtù strettamente legate ai tanti supereroi DC. Questa decisione influirà notevolmente sul vostro stile di gioco e il vostro ruolo in un team. È anche possibile selezionare un'arma tra le dieci presenti. Si va dalle pistole alla spada e questa scelta (modificabile successivamente) determina di quali abilità di combattimento standard disporrete. Per quanto concerne il sistema di movimento, si potrà scegliere se dotare il nostro supereroe personale dell'atletismo di Batman, del volo supersonico di Superman o della velocità di Flash. La scelta più importante è decidere se dare un cuore da supereroe o da supercriminale al vostro personaggio, scegliendo anche il mentore di cui seguire le orme. Batman, Superman e Wonder Woman tra i buoni e Joker, Lex Luthor e Circe tra i malvagi. Il vostro personaggio di riferimento sarà colui che vi assegnerà le missioni e quindi la sua scelta varia in modo determinante il modo in cui si evolverà il gioco.

Quando finalmente si passa all'azione avrete subito l'impressione di trovarvi di fronte a un prodotto tecnicamente più solido e rifinito rispetto ad altri MMO. Ciò che inizialmente colpisce maggiormente è senza dubbio l'impatto grafico. I modelli poligonali dei vari personaggi sono piuttosto convincenti in questa loro incarnazione a metà tra il virtuale e il fumettistico anni '80. Lo stesso si può dire delle ambientazioni, tanto enormi quanto ben caratterizzate ma che, saltuariamente, rivelano delle texture non troppo curate... un difetto certamente perdonabile se si considera che visivamente DC Universe è uno degli MMO migliori



sul mercato (ovviamente compresi quelli PC).

Riguardo al comparto artistico, va fatto un plauso ai ragazzi di SOE, capaci di restituire ai fan dell'universo DC delle atmosfere credibili ed efficaci, soprattutto per quanto concerne la resa artistica della moderna Metropolis e della decadente e oscura Gotham City.

Il modo in cui sono gestite le fasi di combattimenti è l'altro grande punto a favore di DC Universe. Pur essendoci alcuni meccanismi tipici del genere, come il dover attendere che i poteri e le abilità si ricarichino prima di poterli usare di nuovo, il resto dell'azione è gestito come se si trattasse di un action game in terza persona. Gli attacchi fisici si eseguono, infatti, attraverso combo di tasti alla God of War e ogni scontro è più frenetico, brutale e appagante di quelli tipici degli MMO. In un sistema così dinamico può risultare però un po' strano l'impossibilità di schivare i colpi sfruttando la vostra



Quando nell'editor scegliete la personalità del vostro eroe, determinerete l'animazione che si attiverà quando state fermi per un po' di tempo.

prontezza di riflessi o la difficoltà di riuscire a sfuggire a un nemico una volta che lui vi ha preso di mira. Inoltre, quando decidete di affrontare le modalità multiplayer (vedi Box) le battaglie Player vs Player risultano eccessivamente confuse e si perde rapidamente il gusto della sfida.

Per quello che riguarda le missioni, si tratta di situazioni molto standard in cui dovete raggiungere specifici punti della mappa sconfiggendo un certo quantitativo di nemici o uno specifico boss. Anche se un po'



Gli esperti di World of Warcraft ci metteranno pochissimo per innamorarsi del sistema di combattimento "tutt'azione", mentre i meno esperti di MMO troveranno una meccanica più familiare che non li scoraggerà a proseguire nel gioco.

ripetitive, le Quest sono comunque sufficientemente divertenti e prevedono un sistema multi obbiettivo che consente di ottenere esperienza anche se non si porta a termine l'intera missione.
Agli appassionati di MMO standard c'è da segnalare che DC Universe si propone come un'esperienza decisamente particolare in quanto è possibile portare il proprio eroe a livello massimo (per adesso il 30) giocando sempre in solitario e non sono presenti aspetti tipici del genere come il Crafting (ovvero il creare armi e altro combinando vari oggetti trovati). Certo, si sono oggetti da trovare, da vendere e da riparare, ma l'aspetto GDR è leggermente secondario rispetto all'azione.
In questi suoi primi giorni di vita, DC Universe Online si rivela un prodotto di grande qualità in grado di rivaleggiare col campione assoluto del genere (ovvero World of Warcraft), ma per poterlo giudicare davvero dovremo aspettare qualche mese per capire che tipo di supporto avrà, quanto sarà popolare trai giocatori e che novità saranno introdotte dagli sviluppatori in corso d'opera. Noi ci aspettiamo miglioramenti costanti, altrimenti sarà davvero difficile giustificare i 13 Euro d'abbonamento mensili che sono necessari per poterci giocare.

SUPER EFFETTI SPECIALI

DC Universe Online fa ovviamente largo uso di effetti speciali, dovuti agli enormi poteri dei tanti supereroi (e supercriminali) che annovera tra le sue fila. Impossibile non rimanere sbalorditi, a volte, dinanzi a tale tripudio di luci e colori. E impossibile non esaltarsi quando sarete voi la causa di tanto splendore.



Gli effetti di luce sono davvero notevoli e rendono bene l'atmosfera di gioco.



Anche le tonalità dei colori, quando si tratta di effetti speciali dovuti ai vari superpoteri tendono a lasciare a bocca aperta.



Non fate avvicinare quell'alieno dal braccio esplosivo. Sparategli a distanza prima che sia troppo tardi. Si tratta di un'autentica stati avvertiti!



DEAD SPACE 2

IL SEGUITO IDEALE CHE TUTTI ATTENDEVANO

prodotto: EA
sviluppo: Visceral Games
giocatori: 1 (8 online)

grafica 4.5
sonoro 5.0
giocabilità 4.5

verdetto

+ cosa ci piace L'atmosfera da brivido e tutte le migliorie apportate rispetto al precedente capitolo.

– cosa no Alcune situazioni scontate e prevedibili.

5.0 su 5.0

Mentre Resident Evil e Silent Hill faticano a trovare un'identità ben definita sulla nuova generazione di console, gli amanti del genere "survival horror" hanno potuto saziare la loro fame di terrore grazie alla sorprendente opera prima degli sviluppatori Visceral Games, ovvero Dead Space. Questo secondo capitolo non fa altro che potenziare tutto quanto di buono già visto nel capostipite, portando il terrore verso nuovi orizzonti e immergendo il giocatore in una realtà da brivido, costellata da situazioni deliranti e fuori dagli schemi, e contornata da una storia concepita a regola d'arte come raramente si è visto negli ultimi tempi.

Isaac Clarke è rimasto mentalmente devastato dai terribili eventi vissuti nel primo capitolo, cadendo in una condizione psicologica instabile e pericolosa, incapace a tratti di distinguere la realtà dalle distorsioni malate che gli divorano la coscienza. Uno degli elementi che funzionano meglio in Dead Space 2 è proprio questo, ovvero la presenza di momenti fortemente ambigui, a cavallo tra la proiezione mentale del protagonista e una realtà impossibile da accettare poiché oscenamente folle. Ci sono dei momenti in cui le normali schermate di gioco lasciano il posto a visioni confuse e ostentatamente schizofreniche, che tormentano Isaac Clarke, cogliendo alla sprovvista il giocatore e facendogli persino domandare fino a che punto l'immaginazione sia realmente tale. In tutto ciò, il misterioso Marchio che abbiamo imparato a conoscere nel primo Dead Space gioca un ruolo fondamentale. L'artefatto di origine aliena è il fulcro del culto di Unitology, una psico-setta che idealizza l'unione della specie umana sotto l'egida di un'entità superiore che potrà guidare l'uomo verso la vera via dell'esistenza.



La rapidità di questo mostro è incredibile. Guardate nella direzione sbagliata quando sferrerà il suo poderoso attacco e vi ritroverete a gambe all'aria in men che non si dica.

Dopo un inizio decisamente atipico e destabilizzante, che vede Isaac costretto tra le fasce di una camicia di forza e impossibilitato a reagire, dal secondo capitolo in poi l'ingegnere spaziale tornerà a utilizzare le armi di distruzione utili a smembrare gli alieni che hanno invaso la stazione orbitan-

te Sprawl. Questa è una sorta di metropoli che comprende strutture come scuole, centri commerciali, grattacieli e una chiesa di Unitology. L'espediente funziona alla perfezione e ha dato la possibilità ai ragazzi di Visceral Games di potersi sbizzarrire sotto il profilo del level design senza rimanere rinchiusi nei cliché che un'ambientazione di carattere spaziale avrebbe potuto offrire. Riuscire a differenziare il più possibile gli ambienti di gioco era forse una delle più grandi sfide di questo secondo capitolo (pienamente superata), quasi una necessità della quale nemmeno i fan più affezionati avrebbero potuto fare a meno. Il rinnovamento passa anche attraverso la maggior cura di tutte le sezioni, rese più funzionali rispetto al passato e più complete in ogni singolo aspetto. I movimenti meno goffi di Isaac, la gran quantità di scontri e nemici su schermo, il nutrito arsenale e le scene spiccatamente cinematografiche rendono questo sequel leggermente più orientato all'azione rispetto al suo predecessore, ma questo non va assolutamente a intaccare quell'atmosfera terrorizzante che abbiamo amato nel primo episodio.

La meccanica di gioco alla base di Dead Space 2 non è infatti uno stravolgimento di quella del prequel, ma una versione riveduta e corretta, un totale perfezionamento di quanto visto nel capitolo precedente che, malgrado gli ottimi risultati, era pur sempre "un'opera prima" con alcune lacune. Qui ogni singolo elemento è stato quindi migliorato con grande maestria e intelligenza. Se è vero che il raggio direzionale è adesso capace di indicare obiettivi multipli, è vero anche che l'ampiezza di certe locazioni rende l'intero gioco molto meno lineare e guidato di quello che si possa pensare. Allo stesso modo, se è vero che i tipici colpi di scena improvvisi sono spesso scontati e gratuiti, è vero anche che la certosina ricostruzione di un ambiente ostile, malato e in completo abbandono è in grado di generare una profonda sensazione di ansia e insicurezza rendendo l'incedere lungo i meandri della Sprawl incerto e sincopato. Tutto a vantaggio di un'atmosfera senza eguali nell'attuale panorama dei videogames horror.

Sotto il profilo dell'azione, i combattimenti sono generalmente avvincenti anche se spesso vi troverete a sparare in ambienti molto bui, in cui l'identificazione del bersaglio non è un'operazione così semplice. Inoltre, non potrete fare a meno di provare una sensazione d'ingiustizia quando sarete attaccati alle spalle senza il minimo preavviso.

> AZIONE, MA CON MODERAZIONE]

In molti si chiedevano fino a che punto Dead Space 2 potesse votare la propria natura all'action, visto l'exploit negativo di Resident Evil, che avrebbe potuto influenzare in qualche modo la condotta di Visceral Games. Ebbene, sappiate che l'horror di EA è sicuramente molto meno statico del primo episodio, si possono reperire munizioni semplicemente calpestando i resti dei Necromorfi, ed è evidente Isaac non ci va troppo alla leggera, ma non siamo certamente di fronte a un gioco d'azione. Assolutamente no, potete stare tranquilli. Resta un solo interrogativo, però: come si evolverà la serie col probabile terzo capitolo?



Smembrate quei dannati alieni il più presto possibile! In Dead Space 2 la rapidità d'esecuzione può fare la differenza tra la salvezza e l'ennesima disdetta del game over.



Un plauso va fatto anche allo splendido design dei mostri, che a tratti lascia davvero attoniti. Basti pensare ai bambini Necromorfi, dotati di unghie fuori dal normale e di un viso deturpato e fastidiosamente irregolare, o ai rapidissimi alieni col cranio scarnificato e le fattezze grossolanamente deformi: semplicemente, da rimanere atterriti. E si potrebbe continuare elogiando la capacità di Isaac di poter utilizzare gli arti acuminati dei nemici a mo' di lancia grazie alla telecinesi, o la realizzazione delle magnifiche sezioni nello spazio profondo, o la capacità di potersi finalmente spostare a gravità zero fluttuando autonomamente e senza dover necessariamente balzare da un punto all'altro perdendo l'orientamento come accadeva nella primo Dead Space, o l'infinità di altri micro e macro accorgimenti che rendono questo seguito una vera manna dal cielo per chi da troppo tempo non sentiva il terrore correre lungo la schiena davanti alla PS3. O semplicemente per chi desiderava un'avventura dai toni forti e dalla grande trama, un titolo d'impatto e dal grande valore artistico che non può davvero lasciare indifferenti in alcun modo.

Dead Space 2 è il capolavoro che tutti speravano, il nuovo re indiscusso dei survival horror e uno dei migliori giochi di questo inizio anno. Non abbiate paura di avvicinarvi... lo spazio è profondo abbastanza da accoglierci tutti nel suo freddo e buio abbraccio. OFF

La torcia è montata sull'arma e questo significa che se non state puntato la vostra pistola sarete nell'oscurità più completa. A differenza di Resident Evil, qui potrete muovervi e sparare contemporaneamente.





› SEMPRE ALL'ALLERTA]

Uno degli aspetti in cui il miglioramento tecnico è più evidente sono le sequenze "non-interattive" in cui assistiamo all'evolversi della trama. Queste sono particolarmente efficaci quando sono utilizzate per sottolineare le allucinazioni che tormentano la mente di Isaac.
In alcuni casi, in queste sequenze richiedono anche il vostro intervento diretto, come quando dovrete sparare a dei pulsanti per far chiudere le porte d'emergenza ed evitare così di farvi risucchiare nello spazio.



Tutte le sequenze narrative sono inserite perfettamente nel flusso di gioco e non penalizzano mai il ritmo dell'azione.

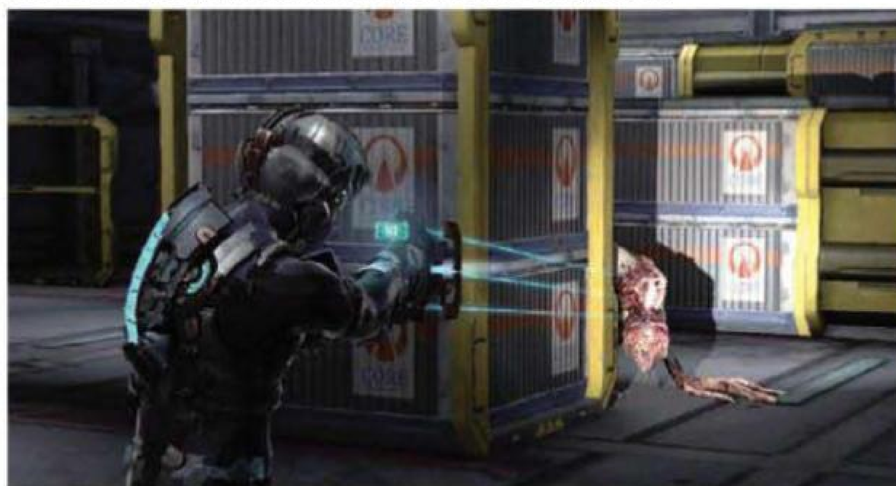


Durante le fasi non interattive è possibile godersi al meglio il notevole salto avanti tecnico fatto da Dead Space 2. In termini qualitativi può essere paragonato a quello di Uncharted rispetto al suo predecessore.



› UN SONORO DA PAURA]

Ogni aspetto di Dead Space 2 è curato in modo maniacale, ma ciò che a noi ha colpito maggioramene è il sonoro. Rumori, rantoli, scricchioli... ogni singolo effetto contribuisce notevolmente a definire l'atmosfera di gioco, instillando in voi un continuo senso d'ansia e di disastro imminente. Giocatelo con una cuffia o con impianto surround e state sicuri che sarà un'esperienza tra le più inquietanti che avete vissuto su PlayStation.



l'audio di Dead Space 2 contribuisce notevolmente al vostro stato d'ansia... avrete la costante sensazione che qualcosa di mostruoso possa sbucare fuori da un momento all'altro... e in alcuni casi è proprio così.



Una pianta che vi vomita addosso del materiale organico è nulla se confrontata con un feto deforme che si avvicina silenziosamente prima di esplodere in prossimità delle vostre gambe...



Le armi possono nuovamente essere potenziate nei punti speciali nascosti nei livelli.

In Dead Space 2 ci sono più occasioni per vedere il volto di Isaac e di sentire i suoi pensieri... anche se non sono dei più equilibrati.

> MULTIPLAYER SPAZIALE!]

La vera novità di Dead Space 2 è la presenza del comparto multiplayer. L'elemento più interessante è quello che dà la possibilità di poter controllare i diversi tipi di Necromorfi e avere a disposizione le loro peculiarità e le diverse tipologie di attacco per dare la caccia agli agenti della sicurezza armati fino ai denti. In definitiva, l'aggiunta di una modalità online risulta senza dubbio un'ottima aggiunta che merita di essere provata. Dopo Assassin's Creed Brotherhood, anche Dead Space 2 conferma che le cose più originale in fatto di multiplayer si stanno vedendo nei titoli d'azione in terza persona.



Guardate sempre da tutte le parti, perché il nemico può arrivare anche strisciando lungo le pareti e sbucare da qualunque direzione. Sì, anche dall'alto...



La fazione dei Necromorfi può sembrare avvantaggiata, ma se gli umani imparanbo a cooperare, il gioco diventa notevolmente più equilibrato.





A differenza del Dead Space originale, questo seguito non presenta dei veri e propri boss di fine livello. Ci sono sempre dei mostri particolari da affrontare che servono a variare l'azione, ma non dei veri nemici finali.

> UN ARSENALE DEVASTANTE]

Il massacro dei Necromorfi è reso ancora più esaltante dall'inclusione di nuovi strumenti di morte e dal divertimento di poter sperimentare la modalità di fuoco secondaria delle armi.



Tra le nuove armi, quella che preferiamo è senza dubbio il Javelin, capace di inchiodare al muro i fastidiosi Necromorfi. Premendo R2 scatenerete l'attacco secondario che rilascia una scarica elettrica.

La modalità di fuoco primaria del Detonator vi permette di piazzare delle mine di prossimità, mentre l'attacco secondario serve per recuperare gli ordigni inesplosi.







Dante è il personaggio che si adatta meglio alla formula del picchiaduro. Carismatico, violento, sfacciato e potente. Diventerà subito uno dei vostri personaggi preferiti. Ne siamo certi.



MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

UNIVERSI IN CONFLITTO

prodotto: CAPCOM
sviluppo: CAPCOM
giocatori: 1-4

grafica 4.5
sonoro 4.0
giocabilità 4.5

verdetto

+ cosa ci piace Lo stile fumettistico, i personaggi carismatici e l'azione frenetica.

− cosa no Il roster dei personaggi poteva essere più ampio.

4.0 su 5.0

Atteso per quasi 10 anni, Marvel VS Capcom 3 si presenta come una delle esperienze più frenetiche e visivamente accattivanti che ci sia mai capitato di vedere. Colori vibranti, animazioni fluide e un ottima caratterizzazione visiva riescono ad amalgamare in modo perfetto i carismatici personaggi presi da due universi apparentemente molto distanti tra loro. Ed è proprio il grande lavoro di caratterizzazione dei lottatori uno degli aspetti che maggiormente ci hanno colpito in questo nuovo titolo Capcom. Avere nella stessa squadra l'Incredibile Hulk, Ryu e la divinità dalla forma di lupo Amaterasu può lasciare inizialmente interdetti, ma appena il combattimento ha inizio è subito evidente come sviluppatori si siano impegnati nel rendere credibile anche il più particolare dei lottatori, tanto da quasi tutti nati e sviluppati a uso e consumo del genere picchiaduro, a discapito delle loro eterogenee origini

Prendiamo Dante, per esempio. lo sfacciato e arrogante cacciatore di demoni di Devil May Cry è stato dotato di un set di mosse scenografiche e perfettamente in linea con lo spirito del personaggio. Una tale cura nella caratterizzazione porta però a un cast di personaggi di gran lunga inferiore a quello di Marvel VS Capcom 2, rimanendo così sprovvisto di presenze, a nostro parere, decisamente importanti.

Nonostante tutto, il bilanciamento degli stili di lotta è quasi perfetto: per ogni personaggio come Dante, votato al combattimento corpo a corpo, c'è un Chris Redfield, che con le sue armi da fuoco è perfetto per gli attacchi a distanza.

Sotto il profilo del sistema di combattimento, sono state apportate delle semplificazioni per rendere il gioco immediatamente accessibile a qualsiasi utente. La mappatura dei comandi prevede l'utilizzo di solo tre pulsanti d'attacco (leggero, medio e potente) più l'uso dei dorsali per eseguire gli attacchi assistiti e gli scambi di personaggi. Tutto può essere ulteriormente semplificato scegliendo una configurazione "Facile" che permette anche l'attivazione delle Super con un singolo tasto.

Infliggendo e subendo danni si va a caricare una barra di energia che ha cinque livelli. Se l'indicatore è al massimo, il personaggio sul ring utilizzerà la sua mossa più devastante (solitamente caratterizzata da un elevato tasso di spettacolarità, oltre che da un potenziale distruttivo imbarazzante) mentre, se il livello di carica è pari o inferiore, si potranno



Gli occhi non vi ingannano: quello nell'immagine è proprio Albert Wesker. E nel gioco troverete anche Chris Redfield... nel caso vi venisse la voglia di sperimentare cose che in Resident Evil non vedremo mai. Ma proprio mai.


PS3
PSP
PSN



› QUELLO CHE C'È DIETRO]

Benché non interattivi, gli scenari del gioco sono maestosi, dinamici e meravigliosamente dettagliati. Dalla New York, decorata a festa nella quale spicca il pallone aerostatico di Spider Man ai tetri laboratori dell'Umbrella, infestati di ributtanti licker. Ogni personaggio avrà la sua ambientazione a tema ad arricchire con i propri particolari lo sfarzoso spettacolo visivo delle animazioni e degli effetti luce dei combattimenti.



Il livello newyorkese, ripreso direttamente dai fumetti dell'Uomo Ragno, è sicuramente uno degli scenari più dettagliate e belli da vedere.



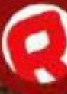
A volte sarete talmente presi dal furore adrenalinico della battaglia e dalle animazioni ammalianti dei personaggi, che l'ambientazione, anche se è difficile crederlo, potrebbe addirittura sfuggirvi del tutto alla vista.

attivare solo le special di potenza intermedia.
Premendo contemporaneamente i pulsanti d'attacco si attiva l'X Factor che accresce la velocità del vostro personaggio per un periodo limitato di tempo e rende più potenti gli attacchi. Come la maggior parte delle tecniche speciali, l'X Factor nasconde però un potenziale tattico che solo i giocatori più esperti saranno in grado di sfruttare. Quante volte vi è capitato in altri titoli di vedere un vostro super attacco fallire miseramente a causa di una semplice parata seguita da un efficace contrattacco? Qui l'attaccante potrà invece attivare rapidamente l'X Factor e scattare all'indietro per sfuggire completamente alla contromossa.
Nelle sue basi questo titolo resta comunque piuttosto simile alle installazioni precedenti e gran parte della scelta tattica avviene infatti nella schermata di scelta dei personaggi. Non solo dovrete formare una squadra di lottatori che sia equilibrata e adatta al vostro stile di gioco, ma anche selezionare una delle tre tecniche di attacco assistito disponibili per ciascun personaggio. Ce ne sono di difensive, d'attacco o intermedie e vi assicuriamo che rivestono un ruolo fondamentale nei combattimenti... anche più delle scenografiche Super. Sfruttare con intelligenza l'X Factor e i Colpi Assistiti è la chiave che porta alla vittoria. Il gioco potrà essere apprezzato appieno nella sua effettiva profondità solo quando s'inizieranno a padroneggiare queste tecniche.
A quanto sembra, dunque, il desiderio del director Ryota Niitsuma di aprire il mondo dei picchiaduro 2D anche ai principianti è diventato una solida realtà. Sebbene la capacità di sfruttare appieno il gameplay richieda ancora i riflessi e la velocità di una mangusta, è attraverso il pensiero tattico che si gode della profondità di questo titolo, non attraverso l'abilità manuale di tradurre concatenazioni di pulsanti in combo su schermo.
Certo, sempre che non si perda ogni capacità di coordinazione a causa dell'emozione che si prova ogni volta che Spider-Man e Wolverine appaiono ai due rispettivi lati dell'arena.
In breve, Marvel vs Capcom 3 offre un alto livello di sfida ai giocatori che vi si avvicinano, ma in un modo più equilibrato e basato sulla tattica. Ben presto, se avrete la pazienza di esplorarlo a fondo, vi si aprirà davanti tutta una serie di sottigliezze tattiche e una scelta pressoché infinita di combinazioni e mosse assistite. Si può dire dunque che MVC3 è il primo picchiaduro da tanto tempo che non vedrà i "nuovi adepti" del genere lanciare il pad e lasciar perdere l'impresa dopo i primi giorni di tentativi. Oh beh, il pad lo lancerete uguale, ma sarà per la rabbia di una sconfitta o per l'esaltazione di una vittoria, ecco... OFF



Il perfetto antidoto alla curva di difficoltà apparentemente infinita di Street Fighter, con un gameplay tattico che permette anche a chi non ha la destrezza di un alieno di divertirsi.





Fenice è uno dei personaggi più potenti dell'universo Marvel. Ovviamente nel gioco è meno imbattibile rispetto alla versione dei comics.



I personaggi dello storico picchiaduro a scorrimento Final Fight si sono riciclati in questi anni nei vari Street Fighter e ora anche in Marvel vs Capcom 3.

CAPCOM PERDE IL PELO...

Se c'è una cosa in cui Capcom è davvero maestra è la capacità di saper spremere al massimo i suoi adoranti fan. Il nutrito cast iniziale sarà infatti integrabile con altri due personaggi ottenibili come contenuto scaricabile dal PlayStation Network qualche settimana dopo l'uscita di MVC3 (mentre chi acquista la Limited Edition li potrà avere subito). Questo ci fa presagire che nei prossimi mesi assisteremo all'arrivo di altri combattenti extra, sempre acquistabili a parte sul negozio online di Sony.



I numerosi fan di Resident Evil non resisteranno alla tentazione di scaricare il DLC con Jill Valentine in versione RE 5!



Shuma-Gorath è uno sconosciuto avversario di Dottor Strange (il poco conosciuto mago della Marvel) che però è già apparso in Marvel Vs Capcom 2.



IL BUONO, IL BRUTTO E L'ALIENA

Durante l'avventura molto spesso sarete chiamati a prendere delle decisioni, scelte che in qualche modo cambieranno per sempre la vostra storia e l'andamento della trama. Naturalmente queste avranno anche delle ripercussioni nell'andamento della vostra condotta morale. Essere benevoli a volte si tradurrà in una fatica doppia, ma dimostrarsi eccessivamente spietati vi renderà un vero e proprio incubo per la Galassia intera.



Tra le scelte che dovrete effettuare, alcune riguarderanno anche la vostra vita sentimentale: propenderete per un'umana o flirterete con un'aliena?



Raggiungendo un certo livello di rettitudine o meno, sbloccherete ulteriori frasi o azioni di risposta a determinate situazioni.



MASS EFFECT 2

L'EPOPEA FANTASCIENTIFICA DI BIOWARE, FINALMENTE SU PS3

prodotto: Electronic Arts
sviluppo: Bioware
giocatori: 1

grafica 4.5
sonoro 4.5
giocabilità 4.5

verdetto

cosa ci piace: I combattimenti molto action

cosa no: La recitazione del doppiatore di Sheppard

5.0 su 5.0

Se la qualità generale del doppiaggio è indiscutibile, purtroppo, Shepard non gode di una voce particolarmente ispirata. Fortunatamente dopo un po' ci farete l'abitudine.

Abbiamo dovuto attendere e sperare molto, ma alla fine tutte le nostre preghiere sono state ascoltate: Mass Effect 2, signori, è finalmente atterrato sul pianeta PS3 e, manco a dirlo, ci troviamo di fronte a un capolavoro di rara bellezza.
Cominciare da un sequel non è mai cosa facile, ma Bioware non è certo una novellina dell'industria. Ecco dunque che all'avvio della prima partita vi ritroverete di fronte a due importanti fasi. La prima riguarda la creazione del vostro avatar. Potrete tanto scegliere di mantenere l'aspetto estetico preimpostato di Shepard, quanto di modificarlo tanto nei dettagli minimi, quanto nel sesso di appartenenza. Completata questa fase, con tanto di distribuzione dei punti abilità che segnerà in modo quasi (quasi) definitiva la classe di appartenenza del vostro personaggio, verrete introdotti a un vero e proprio prequel in pillole. Per recuperare l'episodio perduto infatti, la software house ha creato una sorta di fumetto interattivo, dove dovrete effettuare delle scelte che in seguito influenzeranno lo svolgimento della trama dell'avventura vera e propria.
Ma com'è quest'avventura vera e propria? Servirebbero ben più di due pagine per esprimere il vortice di emozioni e sensazioni che questo vero e proprio capolavoro è capace di generare.
Tutto funziona nel migliore dei modi. La trama, innanzi tutto. Se l'intreccio narrativo, a conti fatti, non può dirsi estremamente fantasioso e intricato, è impossibile non innamorarsi di Shepard e dei suoi compagni d'avventura, personaggi estremamente caratterizzati e mai banali.
Il gameplay poi, trova in maniera ineccepibile il giusto equilibrio tra GDR e action.
I combattimenti di Mass Effect 2 sono azione allo stato puro, tanto da poter essere tranquillamente paragonati a quelli di titoli come Uncharted o Army of Two. Dimenticate quindi di dover selezionare le vostre azioni da un menu e preparatevi a controllare direttamente il vostro personaggio. Le armi continuano però ad avere un punteggio che determina il danno inflitto e un preciso colpo alla testa non avrà un effetto troppo differente da uno ben piazzato alla gamba. Nel più puro stile GDR, sarà inoltre necessaria un'attenta pianificazione dell'equipaggiamento e la giusta scelta dei due compagni che vi accompagneranno nella missione di turno. Per rendere le battaglie ancora più avvincenti, Mass Effect 2 non vi obbliga a combattere in anonime ambientazioni generiche, ma in aree appositamente progettate, riempite con oggetti piazzati sapientemente per essere usati da voi come copertura. Insomma... il cuore rimane quello di un GDR ma durante gli scontri a fuoco si ha la sensazione di giocare a uno sparatutto frenetico e accessibile. Inoltre non bisogna dimenticare le lunghe fasi in cui metterete la sicura al fucile e vi immergerete in una serie di ambientazioni piene di personaggi. I comprimari sono poi caratterizzati in modo fantastico ed è sempre un piacere parlare e interagire con loro a ogni livello possibile. Persino le missioni di reclutamento sono emozionanti e caratteristiche.
A suggellare il tutto ci pensa un impianto grafico-sonoro semplicemente perfetto. La qualità artistica di Mass Effect 2 è assolutamente fuori discussione. Tra pianeti desertici e stazioni spaziali più di una volta resterete affascinati tanto dal naturale, quanto dall'artificiale. Discorso simile per il sonoro: le musiche sono tutte epiche e ispirate al punto giusto, mentre l'ottimo doppiaggio in italiano caratterizza ulteriormente ciascun personaggio.
Anche dal punto di vista della longevità non ci si può assolutamente lamentare: quasi trenta ore per l'avventura principale, almeno il doppio per esplorare anche gli ambiti più reconditi della Galassia.
Spettacolare, coinvolgente, longevo: Bioware porta su PS3 una delle sue creature più riuscite. A noi non resta altro da fare se non ringraziare e partire per un viaggio interstellare dal quale, ne siamo sicuri, ognuno di voi ne uscirà profondamente cambiato.





Alcuni scorci alieni faticherete a dimenticarveli. Indubbiamente la Galassia è un bel posto da esplorare.

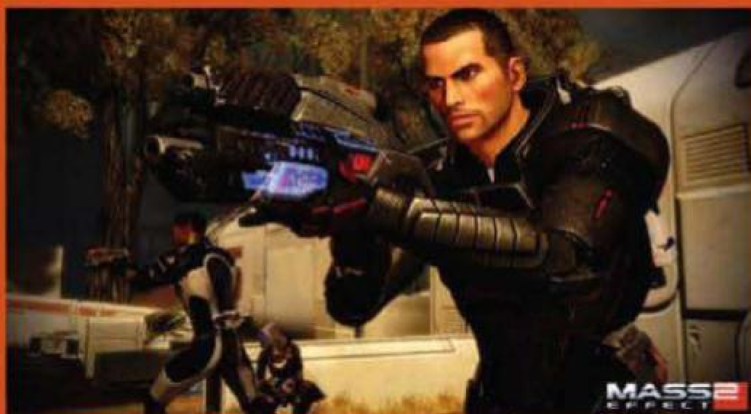




Giocando Mass Effect 2 al livello massimo di difficoltà vivrete un vero e proprio incubo ad occhi aperti. Vi consigliamo vivamente di prendere in considerazione la cosa solo dopo aver completato l'avventura una prima volta.

ESPLORANDO LA GALASSIA]

Molto del vostro "tempo libero" sarà dedicato all'esplorazione dei vari pianeti della Galassia. In alcuni di questi, pochi per la verità, potrete concedervi un'escursione al fine di portare a termine qualche missione secondaria. Per lo più, tuttavia, si tratterà di sondare dallo spazio il pianeta di turno al fine di scovarne anomalie e risorse naturali.



Ad essere sinceri, alla lunga, l'attività di sondaggio dei vari pianeti si rivela piuttosto noiosa. Tuttavia per sviluppare alcuni importantissimi potenziamenti, avrete bisogno d'ingenti risorse.



La le sub-quest presenti, alcune vi porteranno ad esplorare in prima persona i pianeti. In certi casi, inoltre, potrete farlo a bordo di un mezzo molto, molto fantascientifico.













LORD OF ARCANA

UN CLONE DI MONSTER HUNTER? SÌ, MA SOLO IN PARTE

prodotto: Square Enix
sviluppo: Square Enix
giocatori: 1-4

grafica
2.5
sonoro
2.5
giocabilità
3.0

verdetto

cosa ci piace Il sistema di combattimento vario e divertente.

cosa no La gestione della telecamera a tratti fastidiosa.

2.5 su 5.0

ON Il fenomeno della "clonazione", almeno nel mondo dei videogiochi, è sinonimo di successo... a parte alcune sporadiche eccezioni (come nel caso di Quantum Theory). Quando però si cerca di emulare una serie come Monster Hunter, che su PSP ha ottenuto un successo impressionante, allora le cose diventano più complicate. È il caso di Lord of Arcana, esclusiva PSP, tentativo di Square Enix di inserirsi all'interno del filone dei GdR d'azione che tanto piace ai giocatori giapponesi quanto a quelli occidentali.
Come per la saga creata da Capcom, il plot narrativo messo in piedi da Square Enix funge più da background piuttosto che da trama vera e propria. Prima dell'inizio dell'avventura, infatti, dovrete forgiare da zero il vostro eroe virtuale attraverso l'utilizzo di un editor, tipico di tutti i giochi di ruolo degni di questo nome. Potrete scegliere le caratteristiche fisiche e le abilità peculiari dello Slayer di turno che più vi aggradano, compresa l'arma da utilizzare in battaglia. Finito questo delicatissimo e importante compito, sarete catapultati nel vivo dell'azione, all'interno di un mondo fantastico chiamato Horodyn. Le terre di questo regno sono state invase da terribili creature, le quali hanno generato caos e devastazione. Il vostro obiettivo consisterà nel trovare una pietra magica, tale "Arcana", in grado di sprigionare un potere dagli effetti devastanti, riportando così pace e serenità nel Regno. Vestendo i panni di un cacciatore di taglie vi ritroverete a vagare per le lande di Horodyn, popolate da orribili e giganteschi mostri, all'affannosa ricerca di questo prezioso oggetto. Una volta scesi sul campo di battaglia, però, il sistema di gioco di Lord of Arcana si presenterà più "nipponico" rispetto a Monster Hunter, introducendo elementi molto cari alla software house della saga di Final Fantasy, a cominciare dalla possibilità di guadagnare punti esperienza per aumentare la forza e le abilità del vostro alter ego portando a termine determinate missioni e sconfiggendo gli avversari di turno.
Essendo un GdR, l'intero comparto gameplay sarà incentrato sul sistema di combattimento, che in questo caso si svolgerà in tempo reale e non a turni. Durante le lunghe e spesso noiose sessioni esplorative basterà entrare in contatto con un nemico per iniziare la cosiddetta fase d'ingaggio. I combattimenti non avverranno all'interno della mappa di gioco, ma in un altro luogo, una sorta di arena virtuale in cui duellerete con uno o più nemici. Purtroppo l'Intelligenza Artificiale di questi ultimi è davvero carente e questo rende gli scontri una pura formalità, le uniche fasi in cui verrà veramente messa alla prova la vostra abilità sono le battaglie coi potenti boss.
Il prodotto, tecnicamente parlando, anche se non raggiunge gli ottimi livelli di Monster Hunter su PSP, può vantare una discreta cura dei modelli poligonali dei personaggi a differenza, però, del level design poco ispirato e carente dal punto di vista delle texture.
Tutto sommato, Lord of Arcana, pur ispirandosi spudoratamente al già citato Monster Hunter, riesce a rappresentare una decente alternativa al più osannato gioco di Capcom, grazie a un gameplay immediato e godibile che tutti i fautori del genere non potranno in definitiva non apprezzare. OFF

L'IMPORTANZA DELL'ESPLORAZIONE

I continui combattimenti verranno inframmezzati da sezioni dedicate esclusivamente alle fasi esplorative. Queste svolgeranno un ruolo fondamentale all'interno del contesto di gioco, in quanto vi permetteranno di scoprire tesori, oggetti extra e pozioni per il ripristino della salute. Inoltre vi potrete imbattere in negozianti per comprare e vendere armi o altri prodotti di qualsiasi genere.



I negozi sparsi per i livelli di gioco vi consentiranno di acquistare e vendere qualsiasi tipo di oggetto.

COOPERAZIONE POCO CONVINCENTE

Per quanto Square Enix abbia incentrato Lord of Arcana su un'impostazione ben predisposta alla cooperativa, la componente multiplayer del gioco si limiterà a supportare la sola modalità "Ad-hoc". In un titolo di questo genere, visti soprattutto i trascorsi, la presenza della cooperativa online avrebbe rappresentato una marcia in più; strano, dunque, che gli sviluppatori non abbiano pensato a un'infrastruttura online dedicata, preferendole quella in locale.



La modalità multiplayer offline permetterà fino a un massimo di quattro giocatori contemporaneamente di cooperare tra di loro per sconfiggere i demoni oscuri e ottenere nuovi oggetti e abilità.



Durante i concitati scontri ogni attacco a vuoto, scatto o schivata consumerà una certa quantità della barra della resistenza. Quindi sarà di fondamentale importanza utilizzare una tattica di combattimento ponderata.



Quando un nemico rimane con poca energia sarà possibile eseguire delle violente "fatality" per porre fine alla sua esistenza in modo altamente spettacolare. In questi frangenti non verranno risparmiati litri di sangue, che sgorgheranno dai nemici mutilati.





EDITOR INTERESSANTE

L'editor per la creazione del personaggio vi permetterà di forgiare il vostro cacciatore di taglie come meglio credete, dotandolo di abilità peculiari e differenti in base all'approccio della partita. Potrete, dunque, assemblare un guerriero lento ma potente, oppure scaltro e agile, dosando con criterio i punti abilità a vostra disposizione. Non solo, ma sarà possibile scegliere l'aspetto fisico e l'arma da combattimento che più vi aggrada.



Come in tutti i giochi di ruolo che si rispettino, ampio spazio è stato dedicato all'editor del personaggio che vi permetterà di forgiare il vostro alter ego sia dal punto di vista fisico sia da quello delle abilità di combattimento.



Le recensioni  NETWORK

[[DOWNLOAD]]

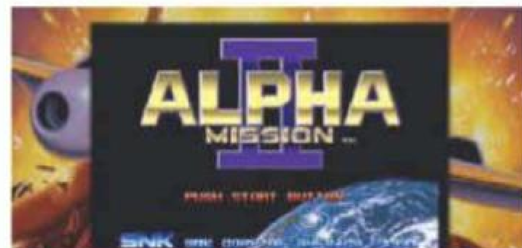

DA SCARICARE


NON C'È MALE


DA EVITARE



NEOGEO Station vi permetterà di giocare ad alcune perle del passato, come l'immortale Metal Slug o l'artistico Art of Fighting.



> **QUALCHE CONFRONTO]**
> Come già saprete, l'unica altra piattaforma su cui è possibile scaricare titoli NEOGEO, è rappresentata dalla Virtual Console offerta da Nintendo su Wii. Dalla nostra, alla luce del prezzo identico, della libertà di personalizzazione grafica e della presenza del multiplayer, ci sentiamo di consigliarvi assolutamente l'acquisto della versione su PSN. Pur con i suoi difetti, conviene sicuramente più dei titoli su Virtual Console.

NEOGEO STATION

UN TUFFO NEL PASSATO, SU PSN

prodotto: snk playmore **sviluppo:** snk playmore **giocatori:** 1-2 **lingua:** inglese

PSN

grafica 3.5
sonoro 4.0
giocabilità 4.5
3.0 su 5.0

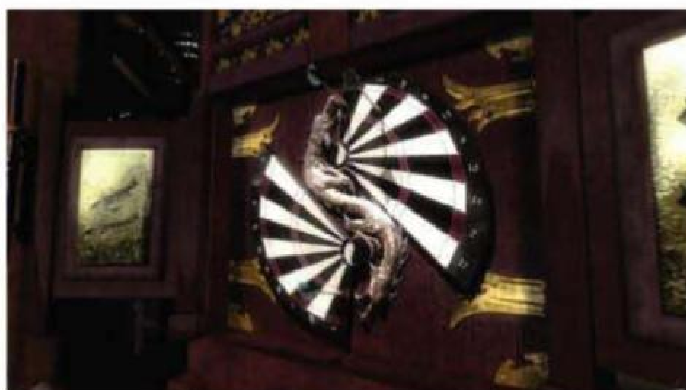
UN Parlando di videogiochi, è impossibile ignorare il lungo capitolo scritto dal NEOGEO ormai oltre vent'anni fa. E proprio in coincidenza della ventesima candelina della piattaforma, SNK Playmore ha ben pensato di offrire agli utenti PSN una collana che raccogliesse alcuni dei titoli più apprezzati, pronti per il download su PS3 e PSP (non tutti). Andiamo ad analizzare insieme la riuscita (o meno) della collezione, spiegando pregi e difetti di un progetto sicuramente interessante. Partiamo dalla lista iniziale, che comprende dieci titoli, tra pietre miliari e altri poco conosciuti: parliamo di Metal Slug, Fatal Fury, Super Sidekicks, Art of Fighting, League Bowling, Baseball Stars Professional, Samurai Shodown, Alpha Mission II, Magician Lord e The King of Fighters '94. Sicuramente notevole il lavoro svolto dalla casa produttrice parlando di impatto visivo: i titoli, tutti a 60Hz, offrono una resa visiva esattamente pari a quella vista su NEOGEO, con inoltre la possibilità di regolare a piacimento alcune impostazioni (abilitare o meno l'aliasing, settare l'altezza delle immagini, ecc.). Di sicuro impatto anche il multiplayer. La NEOGEO Station offre la possibilità di giocare online con più giocatori sparsi ovunque per il globo, sia in cooperativa che non, purtroppo però con problemi. E parliamo dell'eccessivo lag (il ritardo nella risposta ai comandi) che si incontra nelle partite intercontinentali, tanto da rendere la cosa insostenibile.
Altra nota di demerito riguarda la difficoltà dei titoli proposti, di certo fin troppo alta per i giocatori più inesperti, che saranno scoraggiati dal numero di "vite" disponibili per ogni sessione (per forza e sempre 4, poi sarà Game Over). NEOGEO Station è un prodotto che si rivolge a un'utenza di giocatori nostalgici. Il prezzo per ogni titolo, fissato a 8,99 Euro, potrebbe di certo apparire fin troppo alto, ma l'adattamento, pur con i suoi alti e bassi, può considerarsi riuscito a sufficienza, costituendo un buon rifugio per gli amanti del Retro Gaming. MFF



[Negli anni '90 il NEOGEO rappresentava il top delle console e quando pagavi l'equivalente di 200 euro per un singolo titolo, quello ti doveva piacere a dismisura per forza. Oggi non sono molti i suoi titoli che hanno resistito alla prova del tempo.]







TOP DARTS

IL MOVE ALL'ESAME FRECCETTE: RIMANDATO

prodotto: sony sviluppo: devils details giocatori: 1-8 lingua: italiano



grafica 3.5
sonoro 4.0
giocabilità 3.0
3.0 su 5.0

ON L'avvento di PlayStation Move, il motion controller studiato da Sony per PlayStation 3, ha permesso alla console di punta della compagnia di Tokyo di abbracciare il fortunato genere dei party game dal punto di vista che ha regalato il grande successo al Nintendo Wii. Abbiamo visto, nella line-up di lancio, prodotti che puntavano proprio a questa filosofia, quindi a un pubblico diverso da quello appassionato, con compilation di giochi sportivi e mini-game da sembrare addirittura in sovrabbondanza eccessiva.
Top Darts, realizzato dal piccolo team di Devils Details per il PSN ha provato invece a portare sui nostri schermi in alta definizione il popolare gioco delle freccette tramite un gameplay che cercasse di simulare realisticamente uno dei passatempi più antichi del mondo. Come funziona, quindi? Una volta selezionato il livello di difficoltà, che varia da principiante a professionista, vi cimenterete nel particolare sistema di controllo, il quale prevede la nascita di due fasi differenti per il lancio della freccetta. Nella prima dovrete decidere, tramite il controller e il mirino a schermo, dove puntare il dardo scegliendo la direzione che ritenete più opportuna; nella seconda, si fissa la mira con il pulsante principale e si procede al lancio con un movimento netto e secco del polso, proprio come se si stesse lanciando una vera freccetta. L'effetto viene così ricreato, e il risultato è soddisfacente. Magari non sarà la stessa cosa di mirare a un vero bersaglio, ma lo sviluppatore riesce nell'intento di saper restituire (quasi) la medesima sensazione e, grazie a una curva di difficoltà graduale in crescendo, anche un notevole appagamento.
Questo però scema presto, perché stiamo pur sempre parlando di un prodotto studiato per giocare con gli amici in salotto durante un pomeriggio piovoso o una sera invernale, proponendo infatti diverse modalità per il multiplayer locale, che tocca fino a otto utenti contemporaneamente. Niente gioco online, dunque, ma solo una serie di tipologie innovative studiate per divertirsi come ai vecchi tempi: oltre alle classiche sfide punteggio, Top Darts ne offre anche inedite, che mischiano elementi tratti dai party game ad altri tipici appunto del gioco delle freccette, garantendosi dunque perfetto per il suo scopo. Ma se credevate di poter avere in casa un fido simulatore di questo sport, con profonde modalità di gioco per il single player e l'online, rimarrete solo delusi. OFF

UN PO' DI PERSONALIZZAZIONE

Adagiandosi completamente sulla sua filosofia dedicata prettamente al gioco in compagnia, Top Darts propone anche un buon livello di personalizzazione permettendo agli utenti non solo di poter creare un avatar a loro somigliante scattando una fotografia tramite la PlayStation Eye, ma anche di comporre il proprio set di freccette, delineando i tratti estetici di alette, coda, forma e persino dell'etichetta stampata sulle stesse alette



Il multiplayer locale vi aprirà letteralmente un mondo nuovo: modalità diverse, varianti del gioco delle freccette e pure qualche caratteristica totalmente inedita, che vi porterà a sfidare i vostri amici in maniera davvero esilarante.



[A meno che non abitiate in un monolocale di 2 metri per 2, non c'è nessuna ragione che vi impedisca di acquistare un vero bersaglio e delle freccette per giocare nella realtà. Ma se volete per forza simulare questo sport, allora Top Darts vi renderà felici.]





Graficamente il gioco è una vera gioia per gli occhi, decisamente superiore alla media dei titoli del PSN.

UNDER SIEGE

DOLOROSAMENTE DIFFICILE

prodotto: seed studios **sviluppo:** seed studios **giocatori:** 1-4



grafica 3.5
sonoro 3.0
giocabilità 3.5
3.5 su 5.0

ON Che i giochi di strategia in tempo reale e le console non vadano molto d'accordo è ormai un dato di fatto assodato. Il sistema di controllo tramite joypad, mal si adatta alla complessità dello schema di comando richiesto da questo genere... eppure ultimamente alcuni titoli sembrano mettere in crisi questa convinzione. RUSE di Ubisoft ha fatto un ottimo lavoro e anche questo Under Siege non è affatto male. Caratterizzato da una convincente ambientazione Fantasy, il gioco di Seed Studios riesce a superare brillantemente i problemi del sistema di controllo grazie a un'interfaccia tra le migliori che sia capitato di provare in uno strategico in tempo reale. Quest'aspetto altamente positivo è però controbilanciato da un livello di difficoltà talmente elevato da risultare quasi scoraggiante.
Il vostro scopo è quello di aiutare Eirik, Kari e Asgeir a ribellarsi contro le forze tiranniche di Citadel, e questo sarà possibile prendendo il controllo delle numerose unità in campo grazie a un sistema di comando adattato perfettamente al DuelShock. Le levette dell'analogico consentono di regolare lo zoom e di scorrere le varie aree delle mappe, mentre usando il tasto quadrato potrete muovere e far attaccare le vostre truppe. Fortunatamente, in battaglia avrete a disposizione un numero esiguo di truppe, ognuna delle quali può essere assegnata a una direzione della croce direzionale, così che sia possibile attivarle in modo rapido e intuitivo.
Questa semplicità del sistema di controllo non vi salverà dal trovarvi bloccati già alla quarta battaglia, anche a una difficoltà impostata a livello "normale". Le ragioni di questa difficoltà non sono da imputare al design delle singole missioni (di cui solo un numero esiguo è veramente impegnativo), ma dal fatto che unità a vostra disposizione rimangono "consistenti" di missione in missione. Questo significa che se una truppa che avete potenziato viene eliminata in una battaglia, non l'avrete più a disposizione in quella seguente... perdendo così anche tutti gli "investimenti" che avete fatto. Quest'aspetto fondamentale di Under Siege non è sufficientemente sottolineato dal gioco e purtroppo c'è la possibilità di tornare indietro e correggere gli errori. Se volete arrivare avanti nelle missioni non avrete altra scelta che riavviare sovrascrivendo i salvataggi precedenti. Visto il numero di livelli e la complessità di questo titolo, consigliamo il livello di difficoltà "facile" a meno che non siate dei veri geni della strategia. Ai 21 livelli che compongono la modalità "campagna" si aggiunge un multiplayer co-op o competitivo in grado di rendere Under Siege uno degli acquisti più sostanziosi nel PSN. Consigliato solamente a chi non si fa scoraggiare facilmente. OFF



Il sistema di gestione delle unità è davvero ben progettato e si adatta perfettamente al DualShock.



MA NON FINISCE MAI

Se 21 livelli non sono abbastanza per voi, Under Siege vi mette a disposizione anche un editor che vi permetterà di progettare missioni personalizzate. Finita la modalità "campagna" potrete quindi mettervi alla prova come game designer, creando nuove battaglie da condividere online.



[Un titolo decisamente impegnativo, consigliato solo a chi ha voglia di mettere davvero alla prova le sue abilità di stratega in tempo reale. Malgrado la difficoltà, resta comunque un gioco che vi consigliamo.]







A conti fatti l'elemento più deludente del gioco è il sonoro, poco più che sufficiente. Certo avrete poco tempo per ascoltare la qualità delle musiche e dei rombi del motore.



A bordo dell'intercettatore avrete a che fare con un vero e proprio shooter su binari. Peccato che i ritmi con cui si muove il mezzo sono davvero soporiferi.



PSP

TRON: EVOLUTION

LA RETE SI FA PORTATILE

grafica
3.0
sonoro
3.5
giocabilità
2.0

verdetto
cosa ci piace
La grafica e il sonoro
cosa no
Il gameplay in generale

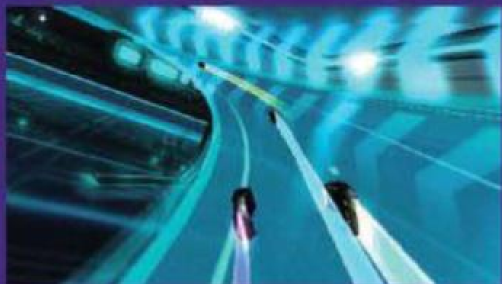
2.5 su5.0

prodotto: disney interactive studios
sviluppo: supervillain studios
giocatori: 1-4

Dopo la comparsa su PS3, Tron: Evolution raggiunge anche la piccola e performante PSP. A dispetto di quanto ci si potesse immaginare però, lo fa con un capitolo che non è un porting della versione casalinga, ma un titolo tutto nuovo.
Verrete chiamati a vestire gli anonimi panni di Beta, un programma giochi al quale Kevin Flynn ha chiesto di diventare il migliore di tutti. Per farlo, l'avatar dovrà vincere una lunga lista di missioni differenti. La trama, sfortunatamente, si ferma qui non offrendo nessun altro spunto. Purtroppo anche dal punto di vista del gameplay le cose non vanno poi molto meglio. Potrete scegliere liberamente quando e quali prove accettare, ma il fine ultimo sarà sempre quello di vincerle, accumulare punti e sbloccarne di nuove. Queste possono essere divise in quattro grandi gruppi.
Il primo vi vedrà impegnati in livelli che fanno riferimento al genere dei picchiaduro a scorrimento. Che si tratti di vincere un vero e proprio deathmatch contro altri tre programmi o di superare indenne una serie di ambientazioni, il combat system si rivela fin troppo poco profondo e caotico per divertire. Nel secondo gruppo di missioni guiderete un tank all'interno di arene chiuse in un classico deathmatch, ma l'eccessiva lentezza del mezzo farà sopraggiungere fin troppo in fretta la noia. Guidando un intercettatore, invece, dovrete sparare a una serie di bersagli, ma la velocità di fuoco del mezzo è talmente tanto bassa da far calare l'attenzione praticamente subito. Si salvano, ma solo in parte, le corse a bordo delle Light Cycle, ultimo gruppo di missioni, ma l'assoluta mancanza di senso di velocità e un design delle piste piuttosto anonimo, limitano anche queste sessioni.
Tron: Evolution per PSP si dimostra un gioco insufficiente. Per i fan del film si consiglia di optare per la versione casalinga del titolo e di lasciar perdere questo capitolo per PSP.

PROGRAMMI PERSONALIZZABILI

Vincendo le varie prove, al di là dei punti, otterrete anche nuovi pezzi con cui decorare il vostro avatar e i mezzi che di volta in volta guiderà. Purtroppo anche in questo caso il tutto resta piuttosto superficiale: qualche casco, un nuovo layout delle linee illuminate della Light Cycle e poco altro. Una vera delusione.



Le corse a bordo delle Light Cycle sono sicuramente la parte più divertente del videogioco. Il che la dice lunga sul resto.



A livello tecnologico il gioco non se la cava nemmeno tanto male e, anzi, quasi sorprende. Le musiche poi, sono elettroniche ed energetiche al punto giusto. Peccato che il resto...

IL PAGELLONE DI PSMANIA

TUTTI I VOTI DEGLI ULTIMI MESI

CLICCA SU PSMANIA.IT

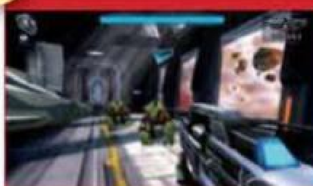
Volete sapere quali sono stati i voti che gli ultimi giochi hanno preso su PS MANIA? Eccovi accontentati col nostro pagellone che raccoglie i nostri giudizzi degli ultimi mesi. Così anche se trovate il gioco in offerta speciale, potete sapere se vale i vostri risparmi.

UN RAPIDO SGUARDO AI VOTI DEGLI ULTIMI NUMERI DI PS MANIA 3.0

Assassin's Creed Brotherhood	(PS3)	Ubisoft	5.0
Atelier Rorona	(PS3)	Nis	3.5
Battlefield Bad Company 2: Vietnam	(PSN)	EA	5.0
Blacklight Tango Down	(PSN)	Ignition	3.5
Blazblue: Continuum Shift	(PS3)	Namco Bandai	4.0
Call of Duty: Black Ops	(PS3)	Activision	4.5
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW	(PS3)	Konami	5.0
Dead Rising 2	(PS3)	Capcom	3.5
Dragon Ball: Raging Blast 2	(PS3)	Namco Bandai	3.5
EA Sports MMA	(PS3)	EA	4.0
Enslaved	(PS3)	Namco Bandai	4.0
Fallout: New Vegas	(PS3)	Bethesda	4.0
Fist of the North Star: Ken's Rage	(PS3)	Tecmo-Koei	3.0
God of War: Il Fantasma di Sparta	(PSP)	Sony	5.0
Gran Turismo 5	(PS3)	Sony	4.0
James Bond 007: Blood Stone	(PS3)	Activision	3.0
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	(PSP)	Square Enix	4.5
lara croft e il guardiano della luce	(PSN)	Square Enix	5.0
Little Big Planet 2	(PS3)	Sony	5.0
Mafia II	(PS3)	Take Two	3.5
Mafia II: Joe's Adventures	(PSN)	2k	3.5
Majin and the Forsaken Kingdom	(PS3)	Namco Bandai	3.5
Nail'd	(PS3)	Deep Silver	3.5
NBA 2K11	(PS3)	2k Sports	5.0
NBA Jam	(PS3)	EA	3.5
Need For Speed: Hot Pursuit	(PS3)	EA	4.5
Pac-Man Championship Edition Dx	(PSN)	Namco Bandai 5.0	
Red Dead Redemption - Undead Nightmare 58	(PSN)	Rockstar	5.0
Rock Band 3	(PS3)	EA	5.0
Sengoku Basara: Samurai Heroes	(PS3)	Capcom	2.5
Shank	(PSN)	EA	3.0
Sly Collection	(PS3)	Sony	4.0
Sonic 4	(PSN)	Sega	4.5
Spider-man Shattered Dimensions	(PS3)	Activision	4.0
Splatterhouse	(PS3)	Namco Bandai	3.5
Split Second	(PSP)	Disney	4.5
Sport Champions	(PS3)	Sony	4.0
Star Wars: Il potere della Forza II	(PS3)	Activision	3.0
Start the Party	(PS3)	Sony	2.5
Time Crisis: Razing Storm	(PS3)	Namco bandai	2.5
Tron Evolution	(PS3)	Disney	2.0
TV SuperStar	(PS3)	Sony	3.5
Two World II	(PS3)	Topsware Interactive	4.0
Vanquish	(PS3)	Sega	4.0

recensioni psp minis

Eccoci al nostro appuntamento mensile con le mini-recensioni dei migliori Minis usciti negli ultimi 30 giorni.

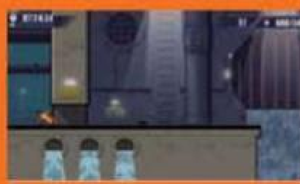


N.O.V.A.

Finalmente anche il genere degli Sparatutto in Soggettiva ha un suo degno rappresentate nei Minis! In N.O.V.A. dovrete calarvi nei panni di un Marines "a riposo" che viene richiamato per investigare sulla distruzione di un'astronave e affrontare successivamente un'invasione aliena. 13 livelli e 7 armi offrono una discreta varietà d'azione e l'impatto grafico è davvero notevole per un Minis (anche se in qualche caso scatta un po'). Se avete già giocato a un FPS su PSP sapete che la presenza di una sola leva analogica obbliga a usare i quattro pulsanti simbolo per la mira, rendendo poco immediato il sistema di controllo. Altri difetto di questo titolo sono i tempi di caricamento inspiegabilmente lunghi, per il resto si rivela un'esperienza assolutamente da provare.

voto 4.0

I Must Run!



Una grafica accattivante e una meccanica semplice ma ipnotica, rendono questo I Must Run! il Minis quasi perfetto.
Il protagonista è un prigioniero in fuga impegnato in una corsa senza fine che lo tiene sempre in movimento. Il vostro compito è quello di premere X per saltare gli ostacoli e giù sul d-pad per scivolare sotto i pericoli. Una minima distrazione e sarà Game Over. La voglia di battere il vostro precedente record vi spingerà a iniziare sempre una nuova partita in modo ossessivo. Non gli diamo il massimo solo perché manca di qualche opzione extra.

voto 4.5

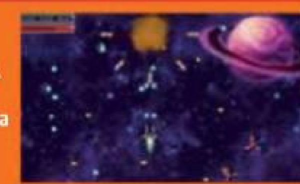


Core Blaster

Ecco un altro di quei titoli strategici chiamati "tower defence". In pratica dovrete piazzare sul campo di gioco delle torrette colorate (blu, gialle e rosse) che serviranno per distruggere delle sfere luminose del colore corrispondente. A differenza di altri titoli simili che permettono una certa liberta di pianificazione strategica, qui si ha invece la sensazione che ogni ondata nemica sia più un enigma da risolvere in cui si deve semplicemente capire l'unico modo possibile per piazzare le torrette. Core Blaster è un titolo divertente e intrigante, consigliato a tutti coloro che vogliono una sfida intelligente.

voto 3.5

A Space Shooter



Il cuore del gioco è quello di uno sparatutto a scorrimento verticale, ma l'inserimento di una modalità "campagna" lo rende un'esperienza davvero longeva e gratificante. Attraverso una mappa spaziale potrete decidere in che settore combattere, affrontando orde di nemici o super boss. Alla fine di ogni battaglia guadagnerete dei soldi per potenziare la vostra astronave migliorandone le capacità difensive e offensive. Ogni settore può essere giocato più volte per ottenere i crediti necessari ad acquistare quel super cannone che tanto desiderate! I comandi sono precisi e altamente reattivi, mentre la trama e portata avanti da divertenti sequenze. Se amate l'azione, questo Minis non può sfuggirvi.

voto 5.0



SILENT HILL DOWNPOUR

PS3 >> SI RITORNA ALLE ORIGINI DELLA PAURA

>> Una grafica dettagliata in grado di costruire un'atmosfera angosciante
>> Sistema di combattimento approfondito
>> Un trama che riprende i toni del secondo apprezzativo Silent Hill

È la pioggia a strappare Murphy Pendleton dall'oscurità. Ogni singola goccia di acqua fredda è come uno spillo che si conficca nella sua testa dolorante, obbligandolo a riprendere velocemente contatto con la realtà. Faticosamente, gli occhi mettono a fuoco il fitto bosco che lo circonda e la nebbia della memoria si dirada permettendogli di ricordare gli eventi che lo hanno portato a ritrovarsi privo di sensi disteso in una pozzanghera.

Questa è la sequenza che da inizio alla nostra prova esclusiva del nuovo attesissimo capitolo di una delle saghe horror più amate di sempre, ovvero Silent Hill. Come molti di voi sapranno Murphy, il protagonista della storia, è un carcerato che si risveglia nella nebbiosa cittadina a seguito di un incidente del cellulare che stava trasportando lui e altri dentuti in una nuova prigione.

"Murphy è in galera per aver commesso un crimine, ma è a Silent Hill per altre ragioni." Ci racconta Devin Shatsky, uno dei producer del gioco "e scoprire quale evento ha causato la sua discesa nell'oscurità è uno dei misteri che dovrete scoprire".

Il team di sviluppo Cecoslovacco a lavoro su Silent Hill Downpour sembra avere le idee molto chiare sui come risollevare una saga che negli ultimi anni non è riuscita più regalarci un episodio efficace come i primi tre. Il loro



Questa è una fase ambientata nella dimensione dell'incubo in cui la scala che abbiamo di fronte sembra non finire mai. Uno degli elementi angoscianti con cui Silent Hill Downpour sembra puntare.

L'acqua è il tema di fondo

In ogni capitolo di Silent Hill c'è una componente predominante. Nei passati episodi abbiamo visto prevalere l'aspetto rugginoso o la presenza del giacchio. In questo capitolo il tema dominate è l'acqua. Non solo la pioggia scrosciante vi accompagnerà per gran parte dell'avventura, ma anche molti enigmi avranno a che fare con l'acqua.



Il sottatitolo Downpour può essere tradotto come "acquazzone" è serve a sottolineare in fatto che il tema portate nella storia è l'acqua.



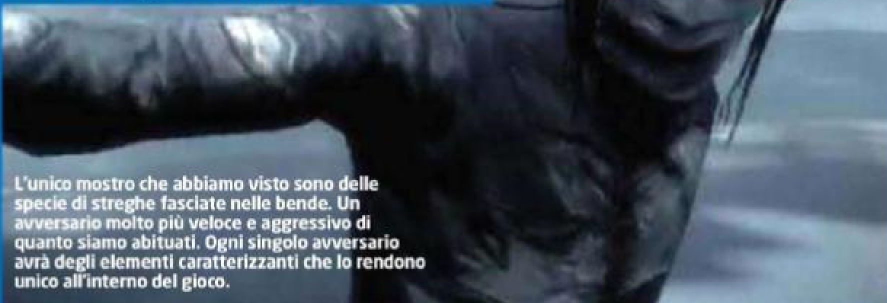
Nella dimensione dell'incubo ci sono moltissime cascate d'acqua, alcune delle quali scorrono verso l'alto incuranti della forza di gravità.

punto di riferimento narrativo è Silent Hill 2 da cui vogliono prendere le stesse atmosfere da horror psicologico e quella pesante angoscia di fondo che lo resero uno dei migliori giochi del genere di sempre.

La prima fase della nostra demo vede Murphy aggirarsi per i boschi che circondano Silent Hill alla ricerca di altri sopravvissuti all'incidente. Il primo impatto con la grafica del gioco è davvero emozionante. La vegetazione è riprodotta con una cura del dettaglio impressionate e una linea d'orizzonte molto estesa garantisce i paesaggi più suggestivi mai visti in questa serie. È chiaro come l'abilità grafica degli sviluppatori di Vatra Games sia stata una delle ragioni principali che ha spinto la Konami a proseguire nella scelta di

Biodiversità Mostruosa

Anche se abbiamo avuto modo di affrontare un solo tipo di nemico, gli sviluppatori ci hanno assicurato che nel gioco finale incontreremo diverse tipologie di mostri. Per aumentare la sensazione di realismo, anche i nemici dello stesso tipo avranno dei particolari che li renderanno ognuno diverso dall'altro, così sparirà quella fastidiosa sensazione di trovarci a combattere sempre contro lo stesso avversario.



L'unico mostro che abbiamo visto sono delle specie di streghe fasciate nelle bende. Un avversario molto più veloce e aggressivo di quanto siamo abituati. Ogni singolo avversario avrà degli elementi caratterizzanti che lo rendono unico all'interno del gioco.

Un misterioso incidente

La demo che ci è stata mostrata ha inizio col protagonista che si riprende dopo l'incidente. Gli sviluppatori ci hanno esplicitamente detto che non ci volevano mostrare la sequenza iniziale per non svelare un'importante sorpresa. Incuriositi da questa dichiarazione abbiamo messo sotto pressione un producer di Konami che si è fatto sfuggire il fatto che nel gioco sarà presente un personaggio preso da un precedente capitolo della serie. Che si tratti proprio di James Sunderland di Silent Hill 2?



La nostra demo è iniziata così. Il filmato che mostra l'incidente del furgone cellulare non ci è stato mostrato appositamente per non svelare alcuni particolari della trama.



Graficamente il gioco è decisamente molto curato e ricco di dettagli.



Le porte che troverete aperte in città sono molto più numerose che in passato e spesso condurranno a missioni secondarie che approfondiscono la trama.

I protagonisti

Nel corso della nostra prova abbiamo potuto incontrare solo tre personaggi, ma gli sviluppatori ci hanno assicurato che il cast finale sarà molto più corposo.



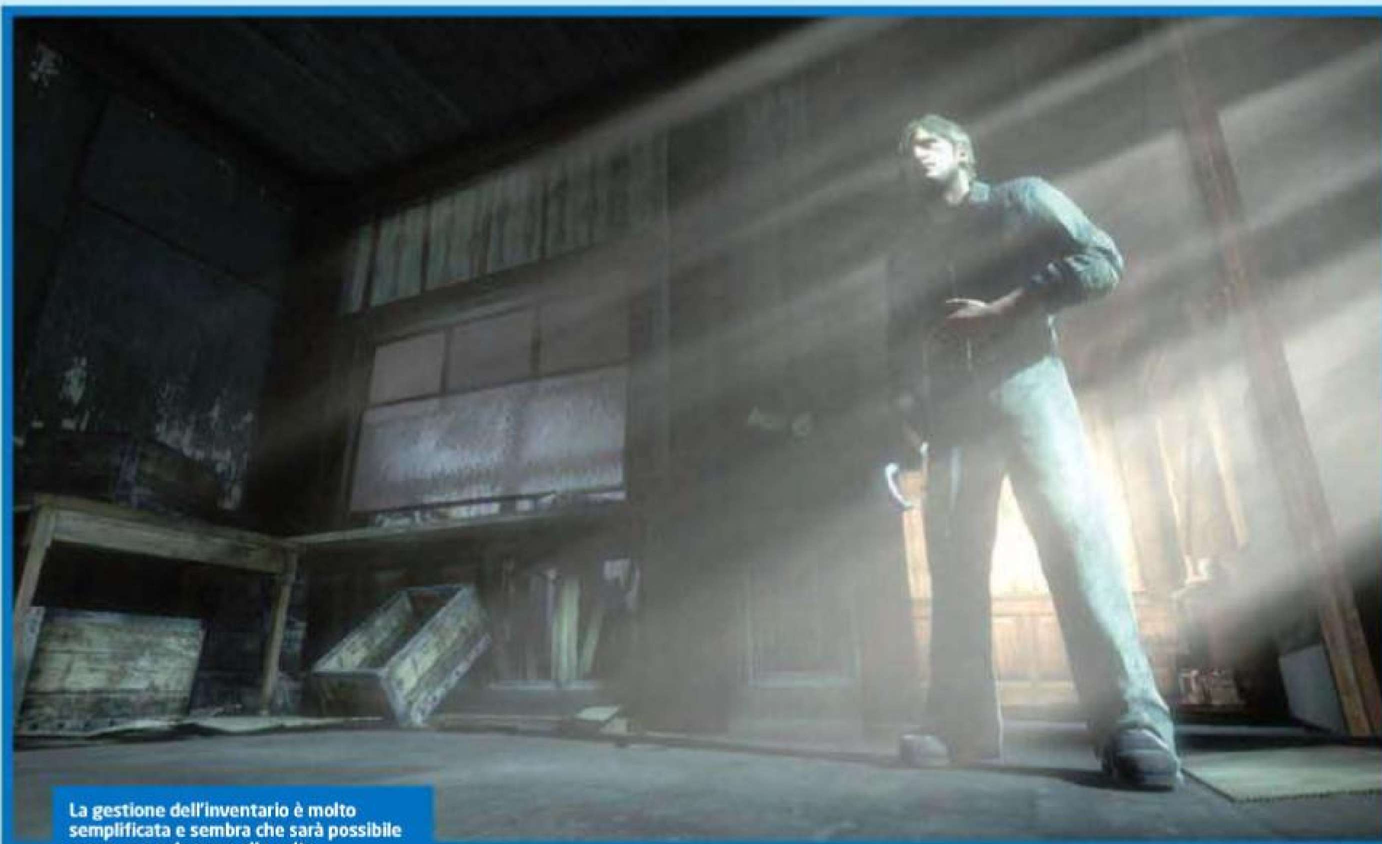
Murphy Pendleton è il protagonista della storia. Le ragioni per cui è finito in galera sono uno dei misteri da risolvere. L'eccessiva riservatezza sul suo passato ci fa supporre un collegamento con un altro personaggio di Silent Hill.



Lei è la poliziotta che abbiamo incontrato nelle primissime fasi di gioco. Chiede il nostro aiuto, ma malgrado il nostro tentativo di salvarla percepita comunque. Sappiamo per certo che la incontreremo nuovamente più avanti nell'avventura.



Questo strano postino sembra assolutamente a suo agio nella deserta e inquietante Silent Hill. Inoltre, i primi eventi paranormali iniziano a manifestarsi solo dopo aver parlato con lui. Sarà reale o solo una proiezione della fantasia di Murphy?



La gestione dell'inventario è molto semplificata e sembra che sarà possibile avere una sola arma alla volta.



Una città mutevole

Se avete giocato l'intera saga di Silent Hill rimarrete un po' spiazzati dalla conformazione della città proposta in questo capitolo. Gli sviluppatori hanno voluto sottolineare che il modo in cui Silent Hill appare cambia ogni volta in base alla persona che la visita ed è per questo che non c'è una mappa precisa e definitiva della città.



Nei primi capitoli della serie gli sviluppatori dicevano che ogni gioco permetteva di esplorare un'area diversa di Silent Hill (come il parco giochi del terzo capitolo).



Oggi viene invece chiarito che Silent Hill cambia conformazione in base a chi la visita ed è il "bagaglio emozionale" del protagonista a definirne la mappa e le aree esplorabili.



Se osservate con attenzione questa foto noterete in alto al centro una torre col quadrante di un orologio. Questo sembra essere un elemento caratterizzante di Silent Hill Downpour e sarà una delle locazioni esplorabili.

affidare lo sviluppo della serie a team non giapponesi. Mentre ci aggiriamo nella fitta vegetazione ci imbattiamo in un altro personaggio, una poliziotta parte della scorta presente sul cellulare, che ha bisogno del nostro aiuto. Qui il gioco ci mette di fronte a una delle molte scelte morali che dovremo prendere. Noi decidiamo di aiutarla, ma nonostante i nostri sforzi per raggiungerla, la ragazza precipita comunque. Chiaramente le nostre decisioni non influenzano il modo in cui si sviluppa la trama del gioco, ma avranno sicuramente ripercussioni sul tipo di finale che vedremo un a volta completato il gioco.
Proseguiamo nell'esplorazione dei dintorni, alla ricerca di un modo per attivare una funicolare in grado di portarci finalmente in città, dove presumiamo di poter trovare un telefono che ci permetta di chiedere aiuto.
Sono passati circa 30 minuti e ancora non abbiamo avuto nessun segno di mostri o misteri (solo qualche cadavere di altri detunuti). Silent Hill Downpour parte molto lentamente, permettendoci così una più comoda immersione nel mondo di gioco. Sarà in prossimità di una casa isolata e di uno dei soliti precipizi che interrompono le vie di fughe, che le cose si fanno inquietanti. Non solo abbiamo uno strano dialogo con un postino che sembra sapere molto di ciò che accade, ma cogliamo di sfuggita l'apparizione di una sagoma strana (sembra la testa di un alieno) in una delle finestre superiori dell'abitazione. Da questo momento in poi il gioco rivela tutto il suo lato horror. Durante la nostra investigazione all'interno della casa ci ritroviamo in una stanza sigillata, allagata da un sistema antiincendio improvvisamente attivato. L'acqua va

Enigmi per tutti

Quando all'inzio del gioco vi verrà chiesto di scegliere il livello di difficoltà, non solo imposterete l'aggressività e la resistenza dei mostri, ma deciderete anche la complessità degli enigmi che dovrete affrontare. Alcuni dei puzzle del gioco avranno degli indizi più espliciti a un livello di difficolta "Facile". Scegliendo "Diffcile" avrete meno aiuti per la soluzione degli enigmi e ne troverete anche alcuni extra complicati a sbarrarvi la strada.



La complessità degli enigmi dipende dal livello di difficoltà impostato, così i principianti non solo avranno combattimenti più semplici ma anche puzzle più facili da risolvere.



Per attivare la funicolare abbiamo dovuto procurarci un biglietto giocando a un semplice giochino (che funziona con l'acqua) in cui dobbiamo guidare una biglia verso un foro del suo stesso colore.



Vi ci vorranno almeno 20 minuti prima di trovarvi di fronte alle prime situazioni inquietanti come quella di questa immagine.

fermata prima che raggiunga dei fili elettrici scoperti e quando ci riusciamo, si ode il tipico suono della sirena che annuncia il passaggio alla dimensione dell'incubo. Il mondo che ci circonda si dissolve con un effetto molto simile a quello visto nel film di Silent Hill e ci ritroviamo a dover scappare da una strana entità composta da una nuvola oscura da cui partono fulmini.
Non è un nemico particolarmente spaventoso, ma la situazione in cui ci troviamo è davvero angosciante. Come in un incubo, i corridoi che percorriamo sembrano non avere mai fine e quando ci avviciniamo alla porta che rappresenta la salvezza, questa si allontana nuovamente.
"Nel gioco vogliamo farvi provare diverse tipologie di paura" ci racconta il producer Shatsky. "ci saranno delle sequenze con spaventi improvvisi che vi faranno saltare sulla sedia, ma giocheremo anche con altri aspetti in grado di scatenare terrore, come l'impossibilità di muoversi mentre il pericolo si avvicina o l'incapacità di raggiungere la salvezza". Più avanti nella demo avremo altri due esempi di questo approccio, soprattutto quando ci troviamo a salire una scala che sembra senza fine, o quando siamo chiusi in una stanza mentre sentiamo chiaramente che qualcosa sta salendo le scale per venirci a prendere. Silent Hill Downpour sembra voler risvegliare in noi paure ancestrali e durante la nostra breve (un ora e mezza) prova ci è sicuramente riuscito.
Se però quello che volete sono creature mostruose da affrontare, anche in questo caso non rimarrete delusi. Dopo aver risolto alcuni enigmi nella dimensione dell'incubo e aver trovato il modo di tornare alla "realtà", ecco che durante l'esplorazione di una baita subiamo il primo assalto di una creatura. Si tratta di strane figure femminili dai capelli lunghi che sembrano uscite da un classico horror orientale. Si muovono velocemente, sono aggressive e determinate a non lasciarci fuggire. Cerchiamo la fuga, ma ci seguono, non resta che affrontarle... ma non è così semplice.
Il mostro ci salta sulla schiena e siamo costretti a divincolarci per scrollarcelo via (scuotendo furiosamente il Dual-Shock). Il sistema di combattimento sembra particolarmente profondo e prevede un approccio più strategico del solito. È anche possibile usare come armi anche gli oggetti comuni che troviamo, ma questa non è una novità per la serie. È invece inedito il fatto che gli oggetti si spaccano e i loro pezzi si trasformano in strumenti da battaglia da usare in modo diverso. Un esempio? Per



liberarci di una creatura usiamo una seggiola in legno, che gli fracassiamo sulla testa. Ci rimangono in mano solo le gambe, in altre parole dei perfetti punteruoli con cui trafiggere i nemici. Gli sviluppatori ci svelano che sarà anche possibile combinare diversi oggetti per ottenere armi particolari.
A fatica riusciamo ad atterrare la creatura, ma la battaglia non è ancora vinta. A questo punto è possibile scappare, incapacitate la creatura legandola (anche se in questa fase di gioco non è ancora possibile, gli sviluppatori ci assicurano che sarà possibile farlo) o accanirci su di lei per eliminarla definitivamente. Ovviamente anche decisioni marginali come queste avranno ripercussioni sul finale del gioco.
La nostra demo s'interrompe quando dopo altri scontri e la soluzione di semplici enigmi, riusciamo a mettere in moto la cabina della funicolare che ci conduce al vero cuore del gioco, ovvero la città di Silent Hill.
Gli sviluppatori non sono però così crudeli da spegnere la console è ci fanno fare un giro guidato per le strade della nebbiosa cittadina. Pur essendo in parte familiare, questa Silent Hill appare diversa da quella che abbiamo conosciuto in passato e non solo per la grande torre con orologio che svetta sulle case. I ragazzi della Vatra ci spiegano che la città sarà estremamente vasta da esplorare e che ci vorranno alcuni minuti per attraversarla a piedi.
Sarà anche più elevato il numero di abitazioni aperte ed esplorabili. Oltre alla trama principale, si potranno trovare numerose missioni secondarie sparse per la città, che permetteranno di avere un'idea più precisa dei misteri di Silent Hill. Se decidete di seguire solo i compiti primari per far evolvere la trama principale, avrete un gameplay più lineare, ma se esplorate ogni angolo di Silent Hill risolvendo quest minori le meccaniche come di gioco saranno più "open world" (alla Red Dead Redemption o GTA IV).
Da quello che abbiamo potuto vedere, questo nuovo capitolo sembra avere tutte le carte in regola per rilanciare la serie horror della Konami. Non solo si basa su una solida meccanica adventure che alterna col giusto equilibrio esplorazione, azione e risoluzione di enigmi, ma propone anche una trama matura in cui l'aspetto psicologico del protagonista sembra avere un ruolo determinate. Per avere altri dettagli sulla trama dovremo però attendere che si avvicini la data d'uscita del gioco, perché ovviamente al momento gli sviluppatori sono molto attenti a non rivelare nulla d'importante. OFF

PS3 PSP PSN

UNCHARTED 3

PS3 >> CONTINUA L'EPOPEA DI NATHAN DRAKE SULLE ORME DI LAWRENCE D'ARABIA

>> Drake sbarca nel deserto per trovare l' Atlantide delle Sabbie
>> Engine potenziato, la fisica èdappertutto
>> Narrazione avventurosa dal feeling cinematografico

L'incredibile successo di Uncharted 2 ha consolidato la reputazione di Naughty Dog come sviluppatore di punta nel panorama PlayStation 3. Non potrebbe essere altrimenti, alla luce di un titolo che oltre ad avere offerto uno spettacolo visivo impareggiabile sulla console Sony, ha anche stabilito degli standard qualitativi per l'intero genere degli action adventure in terza persona. Non si parla solamente di spettacolarità o di meccaniche, ma anche del modo in cui i temi del mistero e della scoperta permettono di sviluppare trame avvincenti in cui si muovono personaggi sapientemente caratterizzati. Fondamentale nel mosaico della saga è il rapporto tra Nathan Drake e il suo mentore Victor Sullivan (Sully, per gli amici), sempre intenti a sospingersi l'un con l'altro verso tesori favolosi che invariabilmente, tendono a dissolversi o andare distrutti pochi istanti dopo la loro rocambolesca scoperta. La proverbiale sfortuna di questo duo ha fatto da sfondo alle prime dimostrazioni di gameplay con cui Naughty Dog ha introdotto Uncharted 3 Drake's Deception al grande pubblico. Nel nuovo gioco, Nathan torna a calcare le orme del suo antenato Francis Drake, seguendo le tracce di un'eredità misteriosa che lo porterà nell' infernale deserto di Rub' al Khali. La destinazione del caso è Iram, una città della penisola arabica che il mito vuole sprofondata nelle sabbie a seguito della collera degli dei, e che alcune fonti culturali descrivono come il centro degli scambi commerciali tra Europa, Africa ed Asia ben 3000 anni prima della nascita di Cristo. Ritenuta ricca oltre ogni immaginazione, Iram fu oggetto di ricerca da parte del celebre soldato inglese Thomas E. Lawrence, che oltre a definirla "L'Atlantide delle Sabbie", fornì gli indizi archeologici che Nathan Drake seguirà durante tutto il corso della sua spedizione desertica. Ma come si concilia l' idea di enormi ed inospitali distese di sabbia, generalmente ritenute monotone, con una tradizione fatta di paesaggi eclettici e meravigliosi come è quella di Naughty Dog? La risposta viene innanzitutto dal cinema, e in particolare dal capolavoro di David Lean intitolato "Lawrence d'Arabia" (1962), dove erano proprio le riprese dei deserti in Giordania e Marocco ad affascinare lo spettatore. I suggerimenti provenienti dal quella pellicola, in coppia con le grandi migliorie tecniche apportate dal team di sviluppo al già eccellente motore grafico de Il Covo dei Ladri, faranno si che l' ambientazione risulti sempre inquadrata nel modo migliore evidenziandone le peculiarità fisiche come il caratteristico scintillio del sole sulle dune, i miraggi, il movimento della sabbia trasportata dal vento e il modo in cui si deforma sotto l'azione di cose e persone, tutti questi dettagli saranno presenti nel gioco e soprattutto, avranno un impatto sia sulla componente narrativa che sulle meccaniche. L'idea dei miraggi, per esempio, calza a pennello nel contesto di una storia che promette di lasciare spesso il buon Nate solo di fronte alle sue paure più profonde. Tanta atmosfera e spessore tecnico, dunque, ma certamente non a discapito di altri capisaldi di Uncharted, ossia la varietà dei fondali e la componente platform. Poco meno della metà del gioco avrà luogo in scenari desertici, essendo gli indizi che apriranno le porte di Iram sparsi un po' in tutto il mondo. È questo il motivo per cui il nostro primo incontro con Nate e Sully in Uncharted 3 è avvenuto in Francia, all'interno di un affascinante maniero medievale. A quanto pare, la struttura contiene indizi di legami tra Sir Francis Drake e la misteriosa "Atlantide delle Sabbie", ma qualcuno è contrariato dalle indagini di Nate al punto da appiccare un incendio che vi obbligherà a una rocambolesca fuga! Ricordate la sequenza del treno sospeso sul precipizio nei primissimi momenti de Il Covo dei Ladri? A rendere memorabili quei cinque minuti erano il dinamismo della

L'effetto del fuoco non è predeterminato, e le fiamme si espandono ovunque i materiali lo permettano. Ancora una meraviglia tecnica dagli studi Naughty Dog.



Nathan appare più sciupato del solito. O si tratta semplicemente di fisiologico invecchiamento? Le sue capacità atletiche, per fortuna, sembrano ancora invariate.

data di uscita: NOVEMBRE 2011 prodotto: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT sviluppo: NAUGHTY DOG genere: AZIONE/AVVENTURA







Femmes fatales

Va bene il "buffo" rapporto tra Nate e Sully, ma chi sarà l'interesse sentimentale del protagonista? La risposta è tutta in un secco "chissà". La software house sente che nel capitolo precedente, questo aspetto della vita di Nathan Drake sia stato trattato a sufficienza, e che tornare ad approfondire i legami tra il nostro eroe ed il suo illustre antenato sia più in linea con i desideri manifestati dalla comunità dei fans. Ciò non significa che Drake's Deception verterà unicamente su questi personaggi, rassicura la sceneggiatrice Amy Hennig: parte del fascino di Uncharted deriva dalla galassia dei suoi personaggi secondari, in quanto permettono di testare la personalità dei protagonisti e metterli alla prova in modi sempre differenti. Per questa ragione assisteremo al ritorno di volti già noti, ma anche al debutto di un congruo numero di new entries, svela la Hennig.



"Ti mancherà il mio sedere". Con questa provocazione, l'affascinante Chloe si congedava da Nathan al termine di Uncharted 2. Avremo un'altra guest star femminile oltre ad Elena?



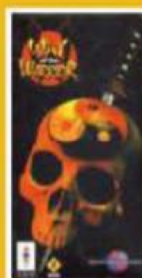
Precipitare in aereo nel deserto di Rub' al Khali è quanto di peggio possa accadere a un personaggio dei videogiochi. Come farà Drake a tirarsi fuori da quell'inferno?

Dall' Apple II ad Uncharted, la storia di Naughty Dog

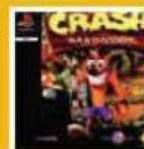
L'avventura di Naughty Dog comincia nel 1986 sotto il nome di JAM Software. Jason Rubin ed Andy Gavin, allora sedicenni, programmarono i loro primi titoli su Apple II (Math Jam, Ski Crazed) ed Apple II GS, maturando l'esperienza che li avrebbe portati verso il mondo delle console. Ecco alcune delle tappe più importanti della loro carriera (ovviamente escluso Uncharted) .



RINGS OF POWER (MD, 1991)
Primo gioco rilasciato sotto il marchio Naughty Dog, si trattava di un GdR fantasy in stile occidentale, fortemente ispirato alle opere di Tolkien. Vantava un grande mondo aperto da esplorare ed una buona grafica, ma l'assenza di una mappa lo rendeva arduo.



WAY OF THE WARRIOR (3DO, 1992)
Un clone di Mortal Kombat realizzato con personaggi digitalizzati e in grande economia di mezzi. Estremamente violento, fu il titolo che inaugurò la cooperazione con Universal Studios e diede stabilità economica a Naughty Dog.



CRASH BANDICOOT (PS1, 1996)
Il titolo della svolta, che segna la nascita di una tra le più celebrate icone PlayStation. Un platform in 3D longevo, impegnativo e realizzato con un budget finalmente elevato. Originariamente, il suo nome era Willy the Wombat.



Il mondo dietro al nome

Il titolo Drake's Deception ("L' inganno di Drake") è stato scelto volutamente dal team di sviluppo per la sua ambiguità: è Drake ad essere tradito? O è lui stesso a perpetrare l'inganno? Un curioso aneddoto riguarda il fatto che ancor prima dell' annuncio del gioco, uno studente abbia realizzato una cover amatoriale recante la dicitura "World of Deceit" ("mondo di inganni"), tanto credibile da essere impiegata sul listino di Amazon France. Stando ad Amy Hennig, si è trattato di una sorprendente quanto fortuita coincidenza: "il gioco precedente verteva parecchio sull' idea di non sapere a chi credere o meno. Di conseguenza, non è illogico pensare che Drake viva in un mondo di inganni, anzi. Questo concetto è parte del nostro mondo e della nostra storia".

UNCHARTED 3
WORLD OF DECEIT

Davvero singolare la somiglianza tra i titoli in questione. In questo caso, spiega Naughty Dog, non era poi così difficile capire dove si sarebbe andati a parare.

Nate viene bloccato da dietro, ma neutralizza uno degli aggressori calciandolo in viso. Come nei precedenti episodi, gli avversari preferiranno il corpo a corpo nelle distanze ravvicinate anziché spararvi.





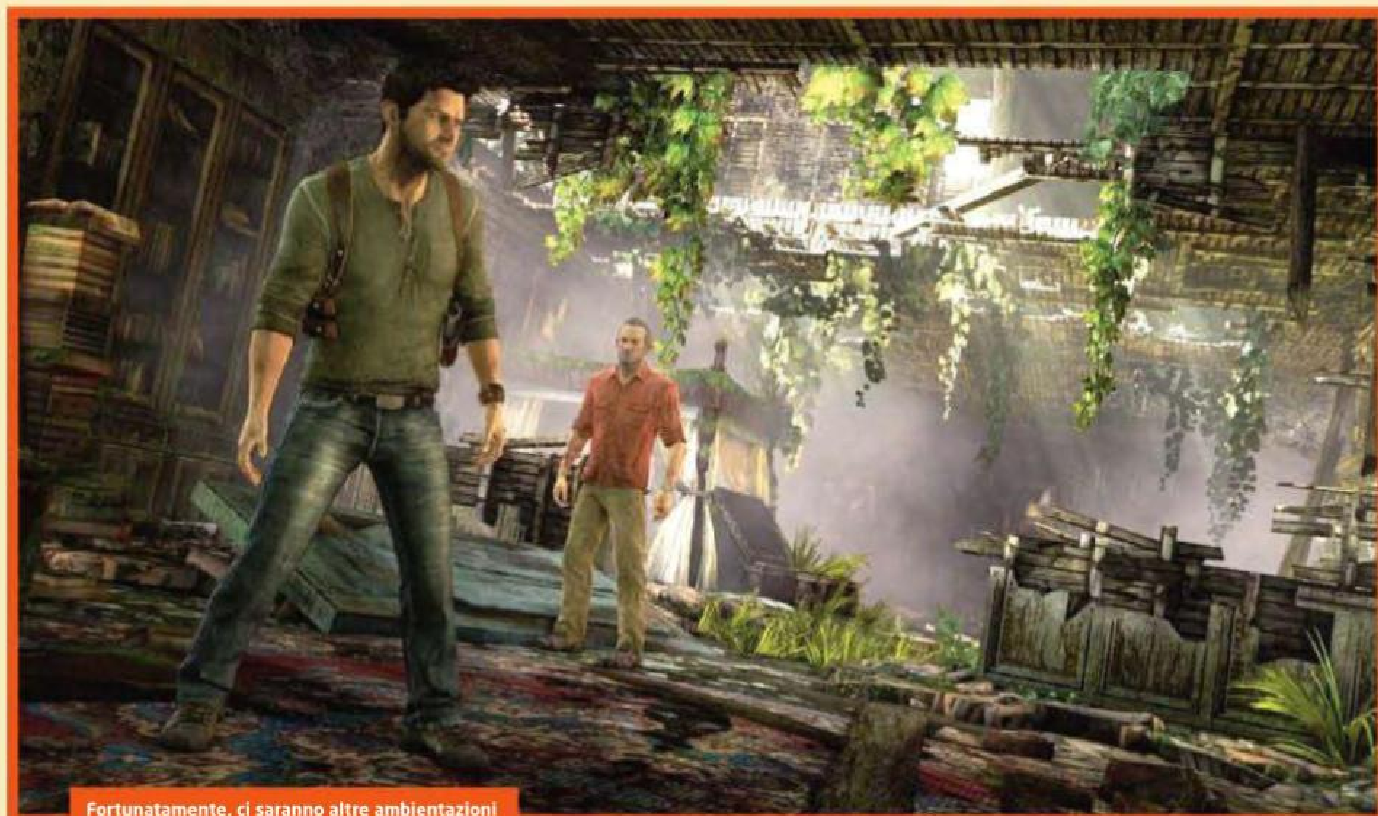
JAK & DAXTER (PS2, 2001)
Naughty Dog sbarca su PlayStation 2 mostrando i muscoli sin da subito: grafica coloratissima, tempi di caricamento inesistenti ed un mondo da esplorare a suon di salti e pugni. Un' esperienza indimenticabile per gli acquirenti PS2 della prima ora.







Quell' asse potrebbe cedere da un momento all' altro, ma Drake è sempre pronto a tirar fuori un' acrobazia mozzafiato con cui salvare la pelle. Ammirate l'effetto di distorsione termica.



Fortunatamente, ci saranno altre ambientazioni da visitare oltre al deserto, ma sempre col buon vecchio Sully alle calcagna. Speriamo si renda utile...

scena, gli elementi di sfondo pronti a spezzarsi e precipitare in ogni momento, o ancora, le inquadrature con angolazioni quasi impossibili. Adesso, immaginate di estendere quella tensione e quel senso di precarietà a un intero livello, dove ogni elemento dello scenario è governato da una fisica accurata, e avrete una mezza idea del tipo di esperienze che vi attendono in Drake's Deception. Spinte, urti ed esplosioni provocano il collasso di pareti e soffitti, così come il progressivo carbonizzarsi delle travi in legno che li sostengono. In un particolare momento, abbiamo visto Nate perdere la presa da una sporgenza e aggrapparsi al volo a un grosso lampadario, facendolo oscillare violentemente col proprio peso. Contribuisce a questo senso di grande movimento la revisione delle animazioni, sempre più adeguate al contesto. Nathan si ripara con le mani nelle vicinanze di una fiamma, si piega sulle ginocchia per attraversare passaggi stretti, esegue un atletico doppio passo prima di lanciarsi nei salti più lunghi... davvero molto bello da vedere. Un altro aspetto sul quale Naughty Dog ha compiuto dei progressi è l'interazione tra i personaggi, ossia il modo in cui Nate e Sully si aiutano per superare le difficoltà dell' ambiente. Il massimo che Uncharted 2 consentiva era di dare una mano al proprio compagno per superare dislivelli. Drake's Deception presenta invece una serie di situazioni basate su un più complesso gioco di squadra, come quella in cui Sully deve attraversare una trave stando in equilibrio, mentre alle sue spalle sciamano avversari intenti a fargli la pelle. Tocca quindi a Nate proteggerlo durante la traversata sparando agli assalitori, non senza ironizzare pesantemente sulla lentezza del suo non più giovanissimo partner. Poco dopo è il crollo di uno scalino a immobilizzare temporaneamente la caviglia di Nathan, che deve sparare da fermo mentre Sully lo aiuta a rimuovere i detriti che lo trattengono: tutto intorno è un tripudio di instabilità, e mentre la struttura comincia drammaticamente ad inclinarsi seguita dall'inquadratura, vediamo i due scivolare verso la parete opposta ed inerpicarsi sulle sue sporgenze, guadagnando una scaletta che invece di condurli verso l'esterno, collassa verso il fuoco lasciandoli sospesi a mezz' aria. Il ritmo del gioco sembra davvero non rallentare mai, grazie anche al continuo rimando di battute tra i suoi protagonisti e all'incalzare della colonna sonora. Peccato che proprio nel momento più bello, la demo di Naughty Dog si concluda lasciandoci con tante domande e soprattutto, tanta voglia di riprendere il









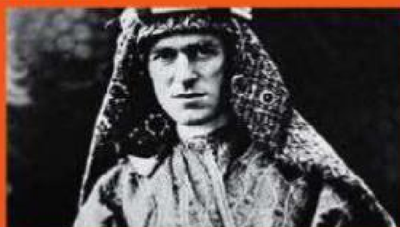


Anche in Drake's Deception ci sarà spazio per attacchi contestuali. La precarietà dell'ambiente costituirà un diversivo interessante, in questo senso.

pad il prima possibile! Riprendendo un attimo il fiato, non possiamo non soffermarci sulla mera bellezza estetica dello spettacolo offerto da Drake's Deception, che in questa sua declinazione "incendiaria" si è dimostrato efficacissimo nel rendere a dovere il comportamento delle fiamme, l'effetto devastante del loro propagarsi e tutto il gioco di luci, ombre e distorsioni di calore che la loro presenza implica. Il numero di effetti a schermo messi in campo dagli sviluppatori raggiunge davvero livelli mai visti su PlayStation 3, conseguenza di uno sfruttamento del processore Cell che solo pochi sviluppatori oggi sanno mettere in atto. Abbiamo poi visto brevemente in azione un sistema di combattimento molto simile al capitolo precedente, con la notevole aggiunta del poter saltare direttamente addosso agli avversari da posizioni sopraelevate. Dal canto loro, i nemici possono spuntare alle spalle di Nate e immobilizzarlo, dando modo al loro compagno più vicino di picchiarlo frontalmente senza troppi complimenti - sempre che il nostro eroe non gli rifili prima un bel calcio sul mento. Cosa dire, infine, riguardo alla modalità multiplayer, punto forte di Uncharted 2 che tuttavia lasciava campo libero a diversi miglioramenti? Naughty Dog preferisce non sbottonarsi molto, ma sappiamo per certo che l' impegno investito su questo fronte è davvero notevole, con "laboratori" interni destinati al testing di nuove modalità e contenuti. Per usare le parole di Evan Wells, co-presidente della software house, l'obiettivo principale nello sviluppo della componente multigiocatore è quello di andare testa a testa con i leader del settore su PS3, che si tratti dei vari Call of Duty o Killzone. Particolare attenzione sarà tributata alle modalità cooperative, rivelatesi davvero molto popolari. Che ne dite, c'è carne al fuoco a sufficienza per attendersi uno tra i migliori titoli PlayStation 3 di sempre? La risposta, a nostro avviso, è un "sì" convinto ed entusiasta, corroborato dalla curiosità di sapere in che modo le vicende di Francis Drake giungeranno a intrecciarsi con quelle di Thomas E. Lawrence. A occuparsi di queste faccende sarà ancora una volta la bravissima sceneggiatrice Amy Hennig, chiamata a superare se stessa dopo l' incredibile successo di Uncharted 2. Segnate già da adesso la data del 1° Novembre 2011, ragazzi... ci sarà proprio da divertirsi! OFF

Come scrivere un'avventura perfetta

Naughty Dog possiede ormai una procedura piuttosto standardizzata nel modo di sceneggiare gli episodi di Uncharted. Il punto di partenza è sempre quello del tema ambientale di base - il deserto, nel caso di Drake's Deception - e della ricerca di eventi storici in qualche modo legati a esso. È un processo lungo, che richiede la lettura di molti testi e da cui in genere emerge un personaggio storico di riferimento sul quale s'incentra poi la successiva fase di ricerca. A tal proposito, il presidente Evan Wells ha una regola ben precisa: "dev' essere qualcuno di cui abbiate sentito parlare alle scuole medie. Non vogliamo coinvolgere personaggi che non siate in grado di riconoscere subito".



Una foto d'epoca che ritrae il colonnello britannico Thomas Edward Lawrence, detto "Lawrence of Arabia". Era un profondo conoscitore della storia e della cultura mediorientali.



Uncharted 3: Drake's Deception ci porterà in un luogo inospitale come il deserto di Rub' al Khali, il più grande al mondo. Eppure, esso emana fascino e mistero.



prodotto: 2K GAMES sviluppo: GEARBOX SOFTWARE genere: SPARATUTTO

TOMB RAIDER

PS3 ›› CRYSTAL DYNAMICS RISCRIVE LA STORIA DELLA NOTRA EROINA PREFERITA!

›› Dopo 12 anni, Il Duca è tra noi... sul serio!

›› Un FPS classico, infarcito di humour volgare e "macho"

›› Il doppiaggio di Jon St. John

Attraverso la trilogia iniziata con Legend e conclusasi con Underworld, Crystal Dynamics ha dimostrato di avere tutte le carte in regola per dare nuova rilevanza al brand di Tomb Raider. La rinascita è passata attraverso una riproposizione della classica immagine che i giocatori associano a Lara Croft, ossia quella di una donna estremamente sicura di sé e sprezzante del pericolo. Tuttavia, la verità è che nessuno possiede queste doti in maniera innata. Sono il tempo, l'esperienza e la sofferenza a farle maturare, tutti elementi che la lunga storia di Lara non ci ha mai svelato e che Crystal Dynamics ha deciso di esplorare nel suo prossimo gioco. Il prossimo Tomb Raider sarà un po' come un nuovo inizio della saga e avremo a che fare con un' eroina appena ventunenne, ancora largamente inconsapevole delle proprie potenzialità e quindi timorosa di fronte a situazioni di pericolo. Nei meandri di un'isola misteriosa su cui è naufragata, Lara si risveglia all' interno di un'umida caverna scoprendosi a

Visioni del genere non vi spaventano? Non è così per Lara, che le affronta per la prima volta. E non vorremmo essere al suo posto...

Dammi una mano, Nathan!

Nonostante Tomb Raider: Underworld sia un titolo relativamente recente, la concorrenza nel genere degli action adventure ha fatto davvero passi da gigante negli ultimi mesi. Il riferimento primario è ovviamente quello di Uncharted, una serie capace non solo di miscelare esplorazione e combattimento in modo naturale, ma anche di infondere ai suoi protagonisti una personalità senza pari. Crystal Dynamics ha accolto questi elementi nel nuovo Tomb Raider gettando dalla finestra l'arcaico sistema di lock-on (aggancio automatico dei versagli) dei precedenti episodi, e mettendo deliberatamente in difficoltà la sua protagonista dotandola di armi di fortuna. Attraverso scene di intermezzo e reazioni in-game, potremo percepire tutto il disagio ed il terrore di Lara di fronte alla nuova (e terrificante) necessità di uccidere per sopravvivere.



Nathan Drake non è nuovo all' utilizzo di picozze da alpinismo, ma lo stesso non può dirsi per Miss Croft. Oltre a salvarle la vita sulle pareti rocciose, questo strumento le servirà per difendersi in combattimento.



testa in giù, intrappolata in un bozzolo fatto di stracci e corde che le arriva sino al collo. Vicino a lei c'è un altro bozzolo il cui sfortunato ospite, sospeso su un letto di candele, è già morto. Colta dal panico, Lara fa l'unica cosa che le è consentito, ossia oscillare nella speranza che qualcosa accada... E quel qualcosa accade urtando il bozzolo vicino, che prende fuoco avvolgendo nelle fiamme anche quello di Lara! Mentre gli stracci si dissolvono, la ragazza cade rovinosamente in terra, ferendosi a un fianco con un osso che le tocca estrarre da sé. È una scena sporca ed inquietante, sottolineata da animazioni estremamente credibili. In condizioni precarie, Lara percorre la caverna in cerca di una via di uscita, realizzando di essere in una sorta di tempio sacrificale sotterraneo. Il panico la coglie nuovamente alla vista di un cadavere ancora caldo di fronte ad un altare, e al suono di passi in avvicinamento, raccoglie alla svelta una torcia e scappa via, dando fuoco ai drappi che ostacolano il cammino. Strisciando all'interno di un tunnel arriva un altro colpo di scena, nella forma di una mano che afferra le caviglie di Lara: mentre lei si divincola, una voce cerca di rassicurarla dicendole che è lì per aiutarla... A questo punto tocca scegliere se fidarsi o meno, e Crystal Dynamics ci lascia a bocca aperta quando abbracciando la prima opzione, vediamo lo sconosciuto indigeno accoltellare Lara a tradimento e chiudere gli occhi al suo cadavere, in un gesto di apparente pietà. Fuggendo, invece, si giunge in un canale allagato con pochi centimetri di spazio sopra la testa. La giovane Lara annaspa, arcua il collo all' indietro per prendere boccate d'aria ed assicurarsi di non essere inseguita, sfociando infine in un' altra caverna, stavolta discretamente ampia, dal cui soffitto filtrano raggi di luce. Per uscire da lì è necessario utilizzare gli oggetti intorno, tenendo a mente i concetti chiave su cui si basano gli enigmi del nuovo Tomb Raider... il



Additional info

Nel riprogettare Tomb Raider, Crystal Dynamics ha aggiunto degli elementi di realismo senza lasciare che il gioco scivolasse nel reame della simulazione. Sono stati introdotti il meteo dinamico, la possibilità di sporcare e ferire Lara, la necessità di curarla e nutrirla, come anche quella di sfruttare a proprio vantaggio gli effetti del fuoco e dell' acqua. Lo stile di gioco, inoltre, abbinerà momenti di azione adrenalinica ad altri di carattere esplorativo ed enigmistico, spesso opzionali, che premieranno i giocatori più curiosi con artefatti segreti e bonus speciali. Che preferiate sparare o volteggiare di piattaforma in piattaforma, questo nuovo Tomb Raider promette di accontentare un po' tutti.





Questa scena riassume il generale cambiamento di direzione di Tomb Raider: sangue, sporcizia, tensione, precarietà. Riuscireste a non aiutare una Lara tanto in difficoltà?



Questa vista sull' oceano è davvero mozzafiato. Peccato che tutto sembri un po' troppo marrone: dove sono i colori vividi e naturali tipici di Tomb Raider?



Gli occhi, specchio dell' anima

La nuova Lara ha un aspetto semplicemente fenomenale. Nonostante il ringiovanimento e la riconduzione delle sue curve a proporzioni più realistiche, gran parte delle caratteristiche di base sono ancora lì, racchiuse in un personaggio che aldilà della sua fragilità riesce a suggerire visualmente quelle caratteristiche speciali che la trasformeranno nell' eroina di sempre. Brian Horton, responsabile del character design, ci ha detto: "abbiamo scelto di non iniziare dalle caratteristiche superficiali, ma di concentrarci su chi è veramente Lara. Ed abbiamo cercato qualcosa nella sua espressione, nel suo sguardo, che inducesse il giocatore a fare lo stesso. Per questa ragione, il suo abbigliamento è molto pratico e non c'è uno sfruttamento della sessualità fine a sé stesso. Sarà il modo in cui Lara affronta le difficoltà, quel suo mix di forza e fragilità a risultare "sexy" in modo del tutto particolare".



I precedenti Tomb Raider erano un tripudio di costumi sbloccabili, talvolta piuttosto provocanti. Ma Crystal Dynamics ha idee completamente opposte: "niente bikini sbloccabili", dichiarano.

Ecco la caverna in cui inizia la nuova avventura di Lara. Il tono grave ed inquietante del gioco è dichiarato sin da subito.

La situazione è drammatica e dovete agire in fretta. Peccato, quell' effetto di deformazione termica è una gioia per gli occhi.

fuoco brucia i materiali infiammabili, l'acqua soffoca il fuoco, in altre parole tutto è governato dalla fisica. Scartata l'idea di incendiare i numerosi barili presenti sulla scena (c'è spazio, ma non abbastanza da impedire che l'esplosione investa l'intera caverna), Lara nota una vecchia gabbia per squali in posizione precaria, e decide di utilizzarla come contrappeso per scagliare delle casse in direzione delle fenditure sul soffitto. Colpendo i barili esplosivi più alti si apre una via di fuga, ma la caverna diventa instabile e massi rotolano verso il terreno. È tempo di una rocambolesca fuga verticale, osteggiata dall' ingresso in scena di altri indigeni pronti a tutto pur di uccidere Lara! In un tripudio di detriti e pulviscolo, bisogna centrare una disperata stringa di salti, arrampicate e azioni contestuali dove il minimo errore è sinonimo di morte. Per citare un frangente particolarmente crudo, l'esploratrice viene prima sbattuta a terra da un masso che le spezza le gambe, e poi travolta fatalmente da una frana... Non è decisamente uno spettacolo per ragazzini. La terrificante sequenza si chiude mostrando Lara affacciata su un costone di roccia che da sull'oceano, dove galleggiano relitti di navi ed aerei di ogni epoca. Come avrete intuito, il tono di questo nuovo Tomb Raider sarà radicalmente differente dal solito, poiché ogni elemento tipico della saga è stato reinterpretato in un'ottica di aspra sopravvivenza. Le leve e gli antichi congegni miracolosamente funzionanti lasceranno il posto alla necessità di osservare l' ambiente, capendo in che modo la forza di gravità e gli elementi potranno venirci in aiuto. Anche i combattimenti rinunceranno a ogni automatismo in favore di un approccio più libero (vedi alla voce "mira non assistita" del manuale di Uncharted) e dell' impiego di normali oggetti come arma di offesa, primo fra tutti la picozza da alpinismo che vedete qui intorno. Dall'inesperienza di Lara deriva inoltre la scelta di rendere progressiva la crescita delle sue abilità, siano esse legate all'uso delle armi, allo sviluppo della resistenza fisica o al perfezionamento delle sue caratteristiche mosse acrobatiche. Certe aree di gioco saranno addirittura irraggiungibili fin quando la bella archeologa non avrà acquisito la sicurezza e la preparazione necessarie, aggiungendo all'esperienza esplorativa il giusto alone di mistero. In questo primo assaggio del gioco, Crystal Dynamics ha mostrato una sorprendente fiducia nelle sue scelte e una maestria tecnica francamente sbalorditiva, facendo salire Tomb Raider molto in alto nella nostra classifica dei desideri. E non è poco... OFF



HYPERDIMENSION NEPTUNIA

PS3» CHI AVREBBE PENSATO CHE LE CONSOLE WAR FOSSERO COSÍ ATTRAENTI?

» Un J-GdR che prende in giro la gaming industry, solo su PS3!

» Battle system profondo e ottima grafica

» Frequenti scontri casuali, difficoltà molto elevata

Sarà anche demenziale, esagerato o semplicemente incomprensibile, ma l'umorismo è qualcosa che i giapponesi hanno nel sangue e che non esitano a infondere nei loro prodotti. Volete un esempio? Parliamo di console war, argomento che nei forum occidentali tende spesso a sfociare nella provocazione o in veri e propri scontri verbali a base di imprecazioni. In Giappone, lo stesso argomento diventa invece lo spunto per un GdR satirico infarcito di splendide fanciulle e situazioni al limite del paradossale... Questa, in parole semplici, è la descrizione che più si addice ad Hyperdimension Neptunia, titolo uscito la scorsa estate nel Sol Levante e sorprendentemente in arrivo in quel della Vecchia Europa grazie all' operato di Tecmo-Koei. Ambientato nel mondo di Gamindustri, Neptunia parla di quattro grandi continenti dai nomi ispirati alle console attualmente in commercio: Lastation, Rinnebox, Ruwii e Planetune. Ognuno di essi possiede una divinità protettrice, e nel caso di Planetune (mondo ispirato a una console SEGA mai uscita) si tratta di Neptune, alter ego del giocatore nella lotta al temibile impero Majicon. Poiché con questo termine i giapponesi designano alcuni dispositivi atti a riprodurre software illegale, scopriamo che il gioco verte allegoricamente sull'eterna lotta tra l'industria del divertimento elettronico e la pirateria. Nel tentativo di riunire le dee di cui sopra, il giocatore potrà essere affiancato in battaglia da personificazioni di note software house come Compile Heart, Nippon Ichi, Idea Factory, Gust e persino SEGA. Aldilà dell'antefatto narrativo, il cui sviluppo è costantemente infarcito di battute, riferimenti a vecchi classici del videogioco e rivalità più o meno accentuate tra le protagoniste, gran parte dell'interesse suscitato dal gioco deriva dal suo particolare sistema di combattimento. La base è quella a turni di qualsiasi GdR nipponico tradizionale, ma l' utilizzo dei comandi non prevede alcun menu, essendo tutte le abilità disponibili mappate sui quattro tasti azione del controller e riconfigurabili al di fuori delle battaglie. Ogni combattente può attaccare sino a quattro volte nello stesso turno usando sequenze di comandi personalizzate, e acquisendo un'abilità specifica chiamata "Chain Skill", è persino possibile incrementare il numero di attacchi pervenendo a uno stato di potenza superiore chiamato HDD (Hard Drive Divinity). In questo caso, la guerriera subisce una trasformazione in pieno stile Sailor Moon e come potreste aspettarvi, la versione potenziata risulta sfacciatamente più sexy e meno vestita dell' originale. Altra caratteristica chiave del sistema di combattimento risiede nella gestione delle combo. Acquisendo l'abilità "Switch", si può scegliere al volo un altro elemento del gruppo cui far continuare la sequenza d'attacco, guadagnando così un maggior numero di punti esperienza e sbloccando nuovi poteri nel corso del gioco. Segnaliamo inoltre la presenza dei cosiddetti "game discs", supporti ottici al cui interno sono contenute magie elementali ispirate ai giochi più famosi delle software house coinvolte nel progetto Neptunia. Il loro impiego fa apparire sprites tratti da Alex Kidd, Shinobi o Space Harrier, per fare qualche esempio. La parte interessante è che trovando game discs vergini, possiamo associare magie di vario tipo adimmagini contenute nell' hard disk di PlayStation 3, così da vederle sciamare sullo schermo ad ogni utilizzo del disco in questione! Nel loro complesso, tutti questi elementi possono configurare scenari in cui si susseguono turni offensivi molto prolungati e capaci di sottrarre all'avversario decine di migliaia di HP alla volta, in maniera anche piuttosto spettacolare. Il contraltare di questa spettacolarità sta tutto nel livello di difficoltà, elemento che Compile Heart sembra aver calibrato in maniera a dir poco maldestra



La dolce protagonista Neptune intenta a utilizzare uno dei suoi game discs. La loro resa visiva è spettacolare, un po' meno i danni inflitti da queste tecniche agli avversari.



data di uscita: 4 MARZO 2011 prodotto: COMPILE HEART sviluppo: COMPILE HEART genere: GDR NIPPONICO



Una Special Edition scabrosa

La probabilità che Hyperdimension Neptunia giunga dalle nostre parti con una localizzazione completa è veramente molto bassa. Dagli investimenti di Tecmo-Koei dipende anche l'arrivo dell' edizione speciale del gioco, pubblicata in Asia ad un costo di poco superiore a quello dell' edizione standard. Il suo contenuto consta di un art book da 35 pagine con cover rigida, della colonna sonora del gioco e di un carinissimo pareo da spiaggia raffigurante l' illustrazione che vedete qui accanto. Non sarà esattamente family-friendly, ma d'altra parte parliamo di un prodotto che deve il suo successo giapponese proprio a questa caratteristica.



I dialoghi nel gioco si svolgono in maniera abbastanza classica, con ritratti statici dei personaggi che cambiano in base al tono della conversazione.

partendo da un'incidenza davvero esagerata degli scontri casuali. Se consideriamo che anche nemici di basso livello possiedano centinaia di migliaia di HP, tendendo tutti a colpire veramente duro, la possibilità che Neptunia possa frustrare anche i giocatori più avvezzi al grinding sembra veramente elevata. Per aggiungere la beffa al danno, non è neppure consentito di curarsi, essendo il recupero dei Punti Vita legato al verificarsi di certe condizioni in battaglia piuttosto che all'impiego delle classiche pozioni. Infine, altre magagne riguardano la non potenziabilità dei game discs, che tendono quindi a perdere efficacia andando avanti nell'avventura, ed il fatto che tutti i combattimenti avvengano in ambientazioni sotterranee, senza alcuna concessione a scenari luminosi e naturali. Se l'idea di affrontare massicce dosi di frustrazione non vi spaventa, Hyperdimension Neptunia ha tutto il potenziale per regalare altri tipi di divertimento, principalmente all'indirizzo degli amanti degli anime: personaggi sensuali e ben caratterizzati, illustrazioni ammiccanti in stile Record of Agarest War, tanta demenzialità e frecciatine ad un'industria dei videogiochi che tende a prendersi un po' troppo sul serio. UFF





Combinando tasti dorsali e frontali, è possibile cambiare al volo la gamma di comandi utilizzabili in battaglia. Funziona meglio di quanto non sembri, e senza utilizzare menu.

Strapazzami di DLC!

Ad Hyperdimension Neptunia è associato tutto il battage di espansioni scaricabili (DLC) che ci si attenderebbe da un prodotto del genere. Si va da costumi alternativi per il cast del gioco, che ricordiamo essere interamente al femminile, a nuove personificazioni di software house dotate di missioni apposite e boss abbordabili solo dai giocatori più potenti. Sfortunatamente, pare che Compile Heart abbia tratto esempio da Capcom includendo nel Blu-Ray del gioco contenuti da sbloccare tramite acquisto online. Le dolcissime ragazze raffiguranti Idea Factory e Gust, ad esempio, sono reclutabili ma non intervengono durante le battaglie, limitandosi ad offrire occasionalmente oggetti rari ed utili da acquistare. Consultando i loro menu di status, tuttavia, scopriamo che dispongono di statistiche di combattimento analoghe a tutti gli altri personaggi. Per quale motivo non entrano in battaglia, dunque?



5pb e Red Entertainment nella loro versione umanizzata. La bellezza delle illustrazioni è parte integrante del fascino di Hyperdimension Neptunia, ma non sempre giunge gratuitamente.







TOP SPIN 4

PS3 >> IL RITORNO DEL RE DEL TENNIS

Uscita: MARZO 2011 Prodotto: 2K SPORT Sviluppo: 2K CZECH Genere: SPORTIVO

>>La simulazione di tennis per antonomasia

>>Dagli autori di Mafia II

>>Editor dei personaggi simile a quello presente nei GdR

ON Siete uno di quei fan che hanno apprezzato Top Spin 3 nonostante un sistema dei controlli ostico e frustrante? Se sì, allora vi farà piacere sapere che il re del tennis sta tornando più forte che mai, grazie a un gameplay completamente rivisitato e reso ancora più fluido e immediato rispetto al precedente episodio. In questo modo, i ragazzi di 2K Czech (sì quelli di Mafia II) vorrebbero allargare la già folta schiera di giocatori appassionati al marchio, attirandoli con una giocabilità alla portata di tutti. Abbiamo avuto modo di visionare la demo del titolo, affrontando un match con i due fuoriclasse dell'intero circuito tennistico internazionale, ovvero Federer e Nadal. Così ci è stato permesso di provare con mano il sistema di gameplay rinnovato, e dobbiamo dire che siamo rimasti positivamente colpiti dalla facilità con cui adesso è possibile prendere confidenza con i comandi. Grazie, soprattutto, al comodo tutorial che vi guiderà passo dopo passo, spiegandovi e facendovi mettere in pratica i preziosi suggerimenti del vostro trainer virtuale (per ulteriori dettagli, date un'occhiata allo specifico box in queste pagine). Con la semplice pressione di uno dei quattro tasti frontali del pad, potrete effettuare dritti, rovesci, pallonetti e volée.
Per rendere l'esperienza di gioco più profonda, gli sviluppatori hanno implementato una particolare barra, suddivisa in tre parti, che si riempirà secondo la pressione esercitata su uno dei tasti in questione. I pulsanti dorsali, invece, vi consentiranno di compiere colpi a effetto e rischiosi per cercare di mettere in difficoltà il vostro avversario di turno, come i complicatissimi tiri lungolinea. Attenzione, se premerete il pulsante in anticipo rimanderete al mittente un colpo debole, che potrà trasformarsi in una palla facile per l'avversario. Ciò che conta in Top Spin 4 è la prontezza di riflessi e la possibilità di premere il più a lungo possibile il tasto del colpo che intendete eseguire. Come succede nella realtà, infatti, se cambierete idea nel bel mezzo di un tiro, trasformandolo al volo, sarà facile che commettiate un errore fatale. Inoltre, dovrete prestare massima allerta alla linea della resistenza, collocata sotto il tennista, altrimenti rischierete di affaticare troppo l'atleta e così non sarà più lucido nelle giocate, commettendo a volte degli errori banali. Le novità riguardanti il gameplay non finiscono qui. Top Spin 4 sfrutterà infatti anche la novità della periferica Move, offrendo una nuova esperienza di gioco a fan e nuovi arrivati della serie.
Per quanto concerne il comparto tecnico, i ragazzi di 2K Czech hanno fatto un lavoro certosino, sfruttando al massimo l'ottimo motore grafico. Ogni singolo giocatore è curato nei minimi dettagli, sia dal punto di vista fisico che da quello delle abilità. Anche i campi da gioco sono stati riprodotti in maniera fedele alla loro controparte reale. Avremo così dei tornei che si svolgeranno sulla terra rossa, altri sull'erba sintetica e sul cemento. A seconda della tipologia di terreno, la velocità e la traiettoria della pallina subiranno delle piccole ma sostanziali modifiche, andando a cambiare l'approccio alla partita... anche il rumore del rimbalzo della pallina cambia da campo a campo
Ogni torneo avrà i suoi sponsor ufficiali e dei campionamenti sonori diversi da nazione a nazione, registrati nel il corso dei match veri. Come avrete capito, insomma, ci sono già parecchi elementi per affermare che ci troviamo di fronte al miglior simulatore di tennis degli ultimi tempi: state pur certi che PS MANIA vi terrà sempre aggiornati con ulteriori dettagli! OFF



La rosa dei campioni

Il roster ufficiale di Top Spin 4 è costituito da 25 atleti, tra i quali spiccano Nadal e Federer per quanto riguarda la categoria uomini, mentre per quella delle donne le sorelle Williams. Ma faranno la loro gradita comparsa anche alcune vecchie glorie di questo sport, come Andre Agassi, Pete Sampras, Boris Becker e addirittura il caro vecchio Björn Borg. Ogni giocatore virtuale potrà vantare delle fattezze fisiche e dei movimenti fedeli alla sua controparte reale, grazie all'ottimo lavoro profuso da 2K Czech, che si è recata sui campi da gioco per registrare il comportamento di gioco di ogni singolo atleta.



In Top Spin 4 sarà presente una serie di vecchie glorie del tennis, tra cui l'americano Agassi, nella sua versione "ultima", quella coi capelli rasati, insomma. Chi di voi se lo ricorda quando era un capellone?







Prima di ogni match la telecamera inquadrerà i protagonisti dell'incontro dall'ingresso del tunnel fino al campo di gioco. Questo sistema di regia ha decisamente un taglio decisamente televisivo.



In Top Spin 4 le atmosfere degli stadi sono molto più coinvolgenti e immersive rispetto all'episodio precedente. La folla interagisce in maniera credibile e realistica agli scambi dei tennisti.





2K Czech ha implementato nel gioco un tasto adibito all'attivazione del turbo, da utilizzare soprattutto per compiere scatti particolarmente impegnativi!

L'accademia del tennista

2K Czech ha introdotto nel menù di Top Spin 4 un'interessante modalità, che possiamo considerare una sorta di tutorial molto efficace e valido, soprattutto per coloro che si affacciano per la prima volta a questo genere di gioco sportivo. Qui prenderete confidenza con i comandi di gioco, grazie ai suggerimenti impartiti dal vostro trainer virtuale e dalle numerose prove che dovrete portare a termine. Per esempio vi verrà richiesto di colpire la pallina in un certo modo e indirizzarla in determinate zone del campo, oppure di cimentarvi nella delicata fase del servizio. Dopo aver completato questa lunga ma fondamentale fase, sarete sicuramente in grado di padroneggiare al meglio i comandi del vostro atleta di turno.



Grazie a questo comodo tutorial, sarete in grado di assumere la giusta posizione in campo, utilizzare i tasti in maniera ottimale e realizzare dei servizi da Ace.





La data di pubblicazione è purtroppo ancora avvolta nel mistero. Sappiamo che sarà nel corso del 2011, ma non in quale mese.



La trama, almeno inizialmente, vi vedrà coinvolti in tutta una serie di incarichi presso il Regno di Ehb al fine di ristabilirne l'ordine.

DUNGEON SIEGE III

PS3 >> UN'ALTRA GRANDE SAGA RAGGIUNGE LA PS3

Prodotto: SQUARE-ENIX Sviluppo: OBSIDIAN ENTERTAINMENT Genere: GIOCO DI RUOLO Uscita: 2011

- Una famosa saga GdR/Action finalmente su PS3
- Possibilità di giocare l'avventura in 4
- Storia con finali multipli

UN Dungeon Siege è una saga piuttosto conosciuta da coloro che usano il PC per giocare. Il titolo, inizialmente pubblicato da Microsoft, è nato sin da subito come una sorta di clone all'ennesima potenza del famosissimo Diablo, capolavoro senza tempo di Blizzard. Se il terzo capitolo di questa saga è ancora una volta esclusiva PC, Dungeon Siege si appresta a fare il suo esordio sul sempre più florido territorio delle console.
Lo fa con un episodio che non stravolge affatto la saga nelle sue linee portanti, ma che le adatta e le ammorbidisce per permettere anche a chi è munito di un semplice pad di divertirsi senza impazzire tra complicati menù e numerosi comandi.
Dungeon Siege III sarà un GDR fantasy estremamente action. In altre parole, niente turni, nessun menu in cui scegliere le vostre azioni né scontri casuali. Potrete scegliere se utilizzare un'inquadratura più ravvicinata o se invece optare per una più classica visuale isometrica, utilissima per individuare velocemente vie di fuga o per studiare meglio il terreno di battaglia. L'avventura, che durerà almeno venti ore a detta degli sviluppatori, vi porterà a scontrarvi con tutta una serie di mostri e creature assortite. Per avere la meglio non solo sarete chiamati a gestire le abilità e il livello di esperienza del vostro eroe, ma dovrete anche dimostrare una certa abilità col pad, visto che molto dipenderà anche dalla vostra capacità di parare o eludere le offensive nemiche. Tra attacchi fisici e incantesimi magici, inoltre, verrà anche dato ampio spazio alla strategia. Un mostro apparentemente imbattibile diventerà un facile bersaglio se trattato con le giuste tecniche in vostro possesso. Gli sviluppatori, inoltre, ci tengono a farci sapere che il tutto sarà gestito tramite una delle HUD (interfaccia a schermo) meno invasive mai viste in giochi di questo genere. Dove in titoli simili l'utente è assalito da barre della vita e del mana, pulsanti per attacchi vari e indicatori di altro genere, il titolo sviluppato da Obsidian si promette di mantenere lo schermo più pulito possibile.
A questo intento si aggiunge anche quello di offrire un comparto tecnologico di prim'ordine per quanto difficilmente vedremo la PS3 spinta verso i suoi limiti tecnici. Ciò, tuttavia, non impedirà al gioco di ammaliarci con ambientazioni e personaggi che sprizzano stile da tutti i pori. Anche qui avremo a che fare con un gran numero di cliché del genere, ma perché lamentarci se quanto propostoci è comunque di qualità? A conti fatti, insomma, Dungeon Siege III promette di essere un poco originale, ma riuscitissimo esponente dei giochi nati in seguito all'avvento di Diablo. Se di carne sul fuco ce n'è, indubbiamente, tanta è anche vero che è presto per poter dire se la formula, che ha avuto tanta fortuna su PC, sarà altrettanto valida su PS3. Solo con l'uscita del gioco potremo rispondere a questa domanda. OFF

Ognuno ha quel che si merita

Nel corso dell'avventura sarete posto di fronte a un grande numero di scelte diverse. Alcune di queste saranno in grado di modificare sensibilmente l'andamento della trama. Proprio per questo non solo sarà necessario fare attenzione alle vostre azioni, ma dovrete anche prepararvi a visionare solo uno dei tanti finali che sono disponibili. Certo, volendolo, potrete ricominciare nuovamente l'avventura per godervi un'ulteriore conclusione differente.



Non è ancora noto se, al pari di Bioshock o di Mass Effect 2, potrete scegliere se essere eroi senza macchia o terribili signori della distruzione.



Alle venti ore dichiarate, vanno aggiunte quelle per portare a termine tutte le sub-quest e le ore che deciderete di spendere in un eventuale replay dell'avventura per visionare un differente finale.



Da soli? Mai!

Nel corso dell'avventura avrete modo di incontrare molti personaggi con cui dialogare. Alcuni di questi si uniranno a voi, aiutandovi nelle varie battaglie. Tuttavia sarà anche possibile, in qualsiasi momento, invitare qualche vostro amico sul PSN a unirsi alla scampagnata. Fino a quattro utenti infatti, potranno affrontare in co-op la campagna principale.



Il bestiario, come da tradizione, promette di essere sufficientemente ampio e variegato. Questi uomini-pesci sono solo l'inizio.



Combattendo al fianco di altri avatar controllati dai vostri amici, le cose diventano contemporaneamente più divertenti e semplici.



Sarà semplicissimo scegliere quali oggetti caduti dai nemici raccogliere e quali lasciar perdere: un colore differente segnalerà i diversi gradi di rarità di ciascuna arma o armatura.



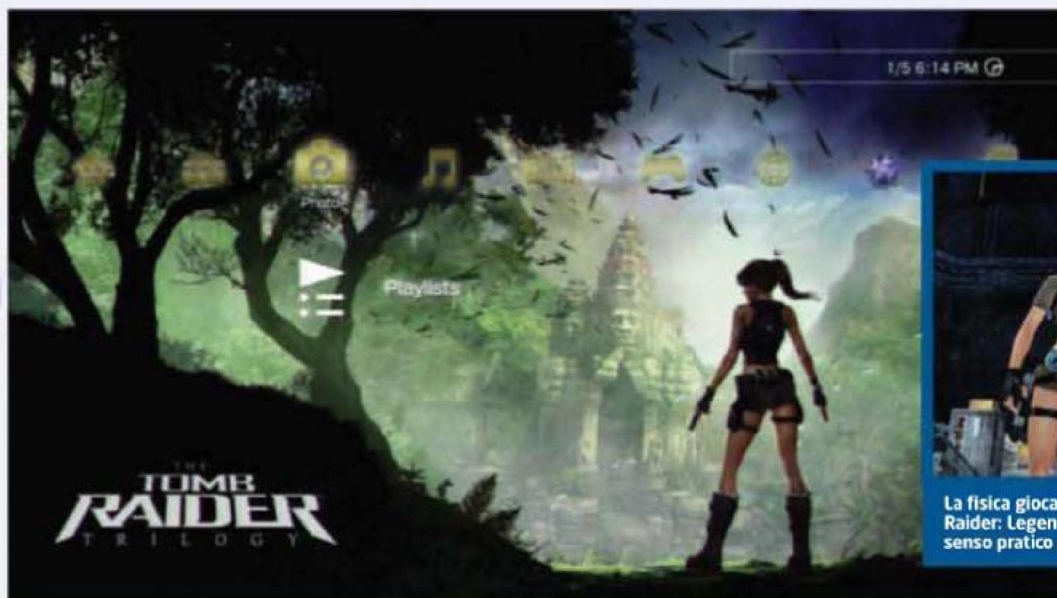
Le immagini lasciano intuire una certa ricerca artistica per quanto concerne ambientazione e stile visivo.

Diversi stili di lotta

Ancora non è chiaro il funzionamento di questa tecnica, ma a quanto pare ogni personaggio godrà di diverti stili di combattimento. Un personaggio facente parte della classe dei Guardian, ad esempio, avrà modo di sfruttare sia ampi spadoni a due mani, perfetti per fronteggiare nemici corazzati, che leggeri pugnali adatti per avere la meglio su avversari più agili.



Purtroppo non sono ancora note le classi presenti. Sappiamo dei Guardian, veri e propri paladini, e degli Archeon, in tutto e per tutto dei maghi, ma al di là di queste classi tutto tace.



Questo è solo uno tra i temi statici esclusivi che troverete in Tomb Raider Trilogy, tutti molto ben realizzati



La fisica gioca un ruolo fondamentale in Tomb Raider: Legend. Servono abilità ed un pizzico di senso pratico per proseguire lungo i livelli.

TOMB RAIDER TRILOGY

PSN >>LA RINASCITA DI LARA RACCONTATA SU PS3 IN ALTA DEFINIZIONE!

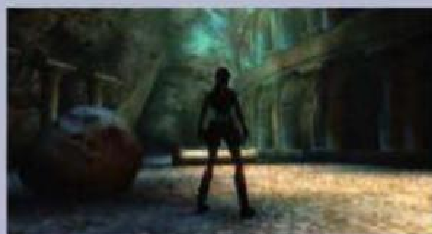
>> I tre Tomb Raider moderni in un solo package
>> Grafica in HD per Anniversary e Legend
>> Contenuti bonus e prezzo invitante

ON Per il mondo dei videogiochi, Lara Croft è stata il simbolo di una serie di fenomeni importanti, dall'emancipazione femminile in un mondo governato da eroi nerboruti alla creazione di uno stereotipo di eroina determinata e capace, dotata al contempo di un prorompente sex appeal. Ogni canone di bellezza è però figlio del suo tempo, e col passare degli anni tende a essere superato se non si attua un'opera di costante revisione e correzione che incontri i gusti del pubblico: in questo senso, Lara ha pagato a caro prezzo la poca prontezza di Core Design, che con l'uscita del maldestro The Angel of Darkness (2003) ha seriamente rischiato di farne cadere il mito. Per ricostituire la reputazione dell'eroina sono serviti quattro anni di attesa e un fortunato avvicendamento al timone dello sviluppo, passato ai talentuosi ragazzi di Crystal Dynamics. Nel tris di titoli costituito da Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary e Tomb Raider: Underworld, la serie ha ritrovato il suo caratteristico gusto per l'esplorazione e il level design di qualità, tanta spettacolarità e soprattutto, una Lara Croft ormai lontana dal ruolo di bambola digitale a cui far indossare vestiti sempre più audaci e meno adatti a ciò che ci si aspetterebbe da un'avventuriera del suo calibro. Poiché il nuovo capitolo della serie non vedrà la luce prima del Natale 2011, Eidos e Square-Enix hanno ben pensato di offrire i tre titoli di cui sopra in un unico package intitolato Tomb Raider Trilogy: l'episodio Underworld consterà della stessa versione uscita nel 2008 senza modifiche di sorta, mentre Anniversary e Legend saranno per la prima volta offerti all'utenza PlayStation 3 nella gloria dell'alta definizione, con dettagli grafici nettamente migliorati rispetto alle controparti PS2. Potrete dunque cimentarvi nuovamente nell'esplorazione della Tomba di Qalopeq e di St. Francis Folly, due tra i migliori livelli dell'intera serie, sfruttando migliori meccaniche di arrampicata, o sfuggire nuovamente alle insidie della tomba di Re Artù in Tomb Raider: Legend. Tutti e tre i giochi supporteranno i trofei PlayStation, capaci di aumentare il loro livello di sfida e la longevità, ad inclusi nella collezione troverete un pacchetto di temi statici per la vostra PS3, due avatar per PSN ed Home, ed un'antologia video che riassume i momenti fondamentali della carriera di Lara Croft. Considerato che il tutto sarà venduto ad un prezzo di soli 29.99 euro, il valore intrinseco dell'offerta diviene evidente sia per gli appassionati, sia per chi sino ad oggi ha trascurato le avventure della bella archeologa ed ha intenzione di rifarsi. L'appuntamento con i negozi è fissato per il prossimo 25 di Marzo. OFF



Curiosità: il remake perduto

Prima che fosse affidato definitivamente a Crystal Dynamics, un remake del Tomb Raider originale era in lavorazione presso Core Design mentre i nuovi sviluppatori erano impegnati nel realizzare Legend. Destinato ai potenti circuiti di PSP, il gioco avrebbe ricalcato il materiale d'origine offrendo una componente grafica aggiornata ed un finale esteso, in cui Lara avrebbe dovuto affrontare un'enorme macchina da guerra Atlantidea durante la sua fuga dall'antro di Natla. L'engine utilizzato sarebbe dovuto essere lo stesso di Free Running, con possibilità di porting su PS2 e PC. Se siete curiosi di vedere cosa sarebbe potuto venirne fuori, vi basterà usare la chiave di ricerca "Tomb Raider 10th Anniversary Edition" su YouTube.





Potreste restare davvero di stucco di fronte alla qualità del remake di Core Design, e perplessi quanto noi riguardo ai motivi della cancellazione, mai esplicitati.



THOR: GOD OF THUNDER

PS3 ››IL DIO DEI FULMINI FA TREMARE LA PS3

ON Kratos, dopo le recenti fatiche su PS3 e PSP, ha deciso di prendersi una bella e meritatissima pausa per recuperare le forze e cercare nuovi motivi che scatenino la sua ira. Ma i possessori dell'ammiraglia Sony non devono disperare. Del resto il Dio della Guerra non è la sola entità divina esistente.

- ››Un altro dio arrabbiatissimo arriva su PS3
- ››Supervisione della trama di Matt Fraction
- ››Combattimenti con mostri bruttissimi e giganteschi

Ecco dunque pronto a debuttare Thor, il dio nordico famoso per la sua capacità di controllare i fulmini e per il martello con cui punisce e spaventa tutti i suoi nemici. Gli appassionati di cinema già sapranno dell'ormai prossimo arrivo del film nelle sale cinematografiche di tutto il mondo. Questo titolo si compone, insomma, come un vero e proprio tie-in che in qualche modo cerca di riproporre quanto potremo vedere nella pellicola.
A conti fatti le informazioni rilasciate sono ancora pochissime. Ciò che possiamo dirvi con assoluta certezza è che Thor sarà, poco a sorpresa, un action in terza persona. Sulla trama ancora non si sa quasi nulla, ma il dio nordico avrà, come compito quello di salvare Asgard, la città in cui dimorano gli esseri divini. Nel corso dell'avventura dovrete così esplorare diverse ambientazioni, dall'immancabile scenario tra il ghiaccio e il gelo, a quello afoso di un gigantesco deserto.
Non solo, ma dovrete vedervela, naturalmente, con tutto il bestiario creato attraverso i vari miti nordici. Ciò significa che in più di un'occasione dovrete fronteggiare giganteschi troll e mostri alti anche nove metri. Manco a dirlo, più bestie abbatterete, più acquisirete esperienza e quindi nuove mosse.
Thor si prospetta come un titolo interessante. Tuttavia, in casi come questi, è sempre meglio mantenere un po' di riserbo: lo spettro dei tie-in, del resto, mantiene ancora la sua triste fama. OFF

Supervisori di un certo spessore

A supervisionare la trama del gioco ci sarà Matt Fraction. Il talentuoso artista, che in realtà si chiama Matt Fritchman, lavora presso la Marvel Comics per la quale scrive e disegna diversi fumetti tra i quali The Invincible Iron Man e Uncanny X-Men. La sua presenza dovrebbe garantire una certa qualità all'aspetto narrativo, ma anche in questo caso è necessaria un po' di prudenza: non è detto che un artista esterno al mondo dei videogiochi, sia capace di maneggiare con la dovuta cura il nostro hobby preferito.



Come ormai da tradizione, gli attori del film presteranno le proprie fattezze e la voce per le controparti virtuali del videogioco. Ottima notizia.



Artwork come questi ci mostrano come il team di sviluppo si stiano impegnando per creare ambientazioni suggestive e consone al mito.



Trailer poco rassicuranti

Finora del gioco è stata mostrata qualche immagine e un brevissimo trailer. Quest'ultimo, a dire il vero, non ci ha dato le impressioni che speravamo. Dopo alcune roboanti frasi ad effetto, infatti, la telecamera riprendeva di spalle il protagonista del gioco. A colpirci, tuttavia, non è stato tanto lo sfondo, dove poteva vedersi uno scenario devastato da una guerra, ma il mantello di Thor che era, senza alcuna esagerazione, un semplice rettangolo colorato di rosso.



Prodotto: SEGA Sviluppo: LIQUID ENTERTAINMENT Genere: AZIONE Uscita: MAGGIO 2010



DRAGON AGE II

PS3 >> IL PIÙ AMBIZIOSO GDR DEL 2011!

ON Chi era realmente il campione di Kirkwall? La risposta a questa domanda è il pretesto attorno a cui si sviluppa la trama dell'innovativo Dragon Age II. Come molti di voi già sapranno, invece di seguire uno sviluppo narrativo standard, il nuovo GDR di BioWare inizia con due personaggi intenti a narrare le gesta dell'eroico Hawke, uomo (o donna) destinato a grandi risultati. Questi racconti genereranno dei flashback giocabili che vi consentiranno di plasmare l'evolversi della storia esattamente come avete fatto in Dragon Age: Origins. Saprete fin dall'inizio che il vostro protagonista è destinato alla grandezza, ma sarete voi a definirne il percorso verso la gloria.

>> Trama che si sviluppa nell'arco di 10 anni
>> Dialoghi dinamici in stile cinematografico
>> Nuovo sistema di combattimento adattato alle meccaniche di un gioco per console

Affascinati da questa premessa, ma con mille domande sui dettagli del gameplay, ci siamo avventurati in una prova esclusiva dell'attesissimo Dragon Age II sotto la guida di Mike Laidlaw, il produttore del gioco.
Ambientata a Hightown, nella città di Kirkwall, la demo che BioWare ci permette di giocare comincia subito con una sorpresa... nel nostro gruppo è presente Isabella la "piratessa" che in Origins aveva un ruolo piuttosto marginale, mentre qui sarà uno dei compagni più importanti di Hawke e un personaggio con molti segreti da svelare.
È proprio quando Isabella incontra Hayder, un suo ex-compare fortemente interessato in una reliquia di cui lei do-

Prodotto: EA Sviluppo: BIOWARE Uscita: MARZO 2011 Genere: GDR

La compagnia di Hawke

In base a come vi comporterete, questi personaggi potranno essere i vostri amici più fidati e dei pericolosi rivali!



FENRIS
Quest'elfo misterioso si chiama Fenris e BioWare non ci ha svelato molto su di lui. Sembra essere l'equivalente di Zevran di Origin.



ISABELA
Isabella è uno dei personaggi più importanti di Dragon Age II e nel suo passato ci sono moltissimi segreti da svelare.



VARRIC
Il nano Varric è il narratore della storia ed è anche membro di una rete di spie impegnate a mantenere l'ordine nella regione.

Crea il tuo Hawke

Si può pensare erroneamente che Hawke sia un personaggio definito sia graficamente che caratterialmente. In realtà potrete deciderne il sesso, cambiare il viso, il colore dei capelli e determinarne la classe tra Guerriero, Ladro o Mago. Inoltre, tutte le vostre azioni contribuiranno a modellare le caratteristiche e il carattere del vostro Hawke. Nonostante ogni storia debba finire allo stesso modo, ogni eroe potrà essere profondamente differente.



Nelle immagine e nei filmati promozionali, Hawke è stato mostrato sempre con questo aspetto, ma quando inizierete Dragon Age II avrete modo di personalizzare il suo aspetto grafico.

Un gioco infinito

I contenuti scaricabili di Dragon Age hanno avuto alti e bassi. Anche se per noi c'è sempre un motivo valido per scavare più a fondo in questo mondo, è giusto dire che molto di questi lavori sembravano disconnessi dalla storia principale.
Per quello che riguarda i contenuti scaricabili di questo seguito, Laidlaw e la BioWare ci hanno assicurato che si tratterà di espansioni incentrate sempre sui protagonisti, così da dare l'impressione al giocatore di andare ancora più in profondità nella storia principale.



Il Canto di Leliana è stato un contenuto scaricabile molto discusso. Sia che lo amiate o che l'odiate, è comunque innegabile che non si legava bene alla storia.

La grafica del gioco è stata notevolmente migliorata rendendola ora all'altezza della PlayStation 3.

Durante i combattimenti potrete mettere in pausa e decidere di quale personaggio prendere il controllo diretto.









Le classi sono ora più equilibrate e tutte particolarmente divertenti da utilizzare.







La possibilità di avere un controllo diretto dei personaggi ci permette di attivare azioni altamente spettacolari.



Le battaglie saranno ancora più brutali rispetto a Origins, con decapitazioni e amputazioni di braccia e gambe.





La classe del ladro è un eccellente upgrade da Origins, che darà al vostro party grande equilibrio.

vrebbe essere in possesso, la situazione inizia a scaldarsi.
Nei panni di Hawke ci intromettiamo nella discussione per riportare la calma... ed è qui che abbiamo potuto provare il nuovo sistema di dialogo.
Gli scambi verbali tra Hawke e Isabella sono molto più fluidi e naturali, principalmente grazie alla nuova interfaccia chiamata "ruota della conversazione" e all'aggiunta della voce del nostro personaggio. Quest'ultima è stata una novità dura da digerire per i fan, ma serve a dare una maggiore sensazione di personalità e carisma al protagonista. Uno dei problemi più evidenti del primo Dragon Age, erano le lunghe frasi da leggere e l'impossibilità di velocizzare un dialogo. Ora potrete troncare i discorsi delle persone a metà, minacciare coloro che oseranno insultarvi e anche andarvene. Le scelte di dialogo sono presentate con icone, come ad esempio un ramoscello d'ulivo per la diplomazia, la maschera per il sarcasmo, un pugno per l'aggressione, ecc. Ma ancora più interessante è che la personalità del protagonista e le sue risposte si modificano in base al vostro atteggiamento. Se si agisce in modo aggressivo contro gli altri personaggi, le risposte di Hawke diventeranno man mano più bellicose. C'è quindi un livello di personalizzazione dell'eroe che andrà oltre le semplici liste di statistiche infinite.
Nel nostro caso specifico, avevamo due opzioni: cercare di negoziare una soluzione pacifica, oppure passare alle minacce... noi abbiamo scelto quest'ultima per mettere alla prova il combat system.
Il nuovo metodo di controllo dei personaggi durante i combattimenti sfrutta al meglio le caratteristiche del Dual-Shock (quello usato in Origins era stato invece progettato originariamente per i PC e poi adattato alle console) e permette scontri molto più dinamici e frenetici. Se temete che questo comporti un allontanamento dall'eccellenza tattica del primo capitolo, state tranquilli che non sarà così. È infatti ancora presente la funzione di pausa per studiare il campo di battaglia e pianificare le vostre azioni, solo che adesso, per colpire un nemico con la spada, dovrete premere furiosamente QUADRATO .
Questa sostanziale differenza vi permetterà di sentirvi più al controllo del vostro personaggio piuttosto che darvi l'impressione di impartire ordini a un semplice robot che attiva una scarica di attacchi predeterminati.
Curiosi di verificare se la promessa di avere classi più equilibrate fosse stata mantenuta, abbiamo preso il controllo diretto di un Ladro. Con rapidità terrificante e scatti fulminei, ci siamo fatti largo tra numerosi avversari. "Abbiamo voluto dare a questa classe uno stile di combattimento unico" ci spiega



Laidlaw, "lo schema di lotta del ladro è infatti quello di infiltrarsi, raggiungere il bersaglio più ostico ed eliminarlo il più efficacemente possibile".
Il lato brutale delle battaglie è rimasto ed è stato esagerato, con teste e gambe che volano via regolarmente. Chi usa i maghi sarà felice di sapere che ci saranno magie più potenti, tra cui una che evoca degli artigli che strappano via i pezzi degli avversari.
Incuriositi dal ruolo di Isabella nella trama, chiediamo qualche dettaglio in più su di lei. "Isabella ha un passato pieno di alti e bassi." ci svela Laidlaw, " È stata una rispettata capitana e un pirata crudele. Una delle più grandi domande che la riguardano è perché lei si trovi ancora a Kirkwall e cosa sta disperatamente cacciando? Perché ha alle calcagna Hayder ed è ricercata da alcune persone molto potenti? Isabella è molto prudente nello svelare il suo passato e anche quando vi avvicinerete a lei in modo più intimo, lei cercherà di mantenere questi segreti. Allo stesso tempo, è alla ricerca di qualcuno di cui fidarsi. Isabella e Hawke possono diventare compagni o rivali, a seconda di come voi reagirete alle informazioni e al tipo di problemi che Isabella porta con sé". I membri del party reagiranno alle vostre azioni sia a voce che psicologicamente, col sistema dei "Rivali". Discussioni animate non si risolveranno semplicemente in sfide tra personaggi, o con l'abbandono di uno dei due. Questa volta i risentimenti e i dissapori potrenno crescere a dismisura, proprio come nella vita reale, fino ad arrivare a gravi fratture tra i personaggi. Ovviamente non si parla solo di "bianco o nero" perché ogni personaggio avrà numerose sfaccettature, e le azioni di Hawke non saranno ricordate solo come eroiche o meno.
C'è poi una ragione specifica dietro la decisione di rendere Dragon Age un titolo ambientato durante il corso di una decade e non è solo quella di narrare una lunga novella. Questo ci porterà più a fondo nei suoi personaggi principali di quanto qualunque gioco abbia mai fatto, facendovi vivere la loro evoluzione umana con grande coinvolgimento. Completata la nostra esperienza diretta con Dragon Age II, non abbiamo paura nell'affermare che questo potrebbe essere il miglior GdR di tutti i tempi..


Il comparto grafico è caratterizzato da una visuale isometrica a volo d'uccello, una formula grafica tipica dei videogiochi antecedenti all'era tridimensionale, ma che ora sta rivivendo una seconda giovinezza proprio nei titoli del mercato digital delivery.


Alcuni livelli avranno delle fasi a bordo della Ecto-4WD. Non avrete il controllo diretto del veicolo, ma vi ritroverete insieme agli altri ghostbusters sul cassone posteriore.

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

PSN >> LA CACCIA AGLI ECTOPLASMI CONTINUA!

Uscita: PRIMAVERA 2011 Prodotto: ATARI Sviluppo: BEHAVIOR STUDIOS Genere: SPARATUTTO

- Cooperativa a quattro giocatori
- Gameplay frenetico e dinamico
- Ambientazione ben riprodotta

ON Dopo aver già portato su console un titolo dedicato agli storici Acchiappafantasmi proprio lo scorso anno (Ghostbusters: The Videogame), ottenendo tra l'altro un discreto successo da parte di critica specializzata e giocatori, Atari ha deciso di sfruttare la licenza pubblicando un nuovo prodotto, che verrà distribuito esclusivamente attraverso i canali del sempre più roseo mercato digitale. Ghostbusters: Sanctum of Slime è ambientato nella solita New York infestata dai fantasmi, in un periodo successivo alle due pellicole cinematografiche. I veterani Peter, Raymond, Egon e Winston stanno cercando nuove leve per rimpolpare le fila della squadra acchiappafantasmi, proprio per questo motivo i protagonisti della nuova caccia al fantasma saranno: Sam, Oscar, Bridget e Gabriel; quattro giovani e aitanti "aspiranti ghostbusters". I nuovi cadetti avranno a disposizione tutte le avveniristiche attrezzature del vecchio repertorio filmico, come tute e zaini protonici, ma non mancheranno alcune interessanti novità. Ad esempio, a sostituire l'indimenticabile Ectomobile, ci sarà la potente Ecto-4WD, una sorta di Hammer in chiave ghostbusteriana. Il team di sviluppo ha però voluto distaccarsi completamente dal concept del gioco precedente, e lo si nota dalla presenza della visuale isometrica che ricorda molto da vicino il recente Dead Nation, regalando alla nuova avventura dei Ghostbusters un aspetto piuttosto fresco e adatto ai nostalgici. Per quanto riguarda i combattimenti, saranno disponibili tre modalità di fuoco da utilizzare a seconda della tipologia di fantasma: i flussi protonici, il fucile e la sfera d'energia rimbalzante. Ovviamente non mancherà la possibilità di intrappolare le presenze ectoplasmatiche, proprio come accadeva nei film. Purtroppo però, questa fase sarà presente solamente nelle battute finali dei livelli, dove dovrete cercare di intrappolare i boss nella griglia di cattura, tramite l'ausilio dei flussi protonici. Il piatto forte sarà però nella possibilità di giocare in cooperativa online fino a quattro giocatori. Se non avrete a disposizione tre amici, potrete comunque affidarvi all'intelligenza artificiale. Le notizie non sono ancora molte, ma oltre alla licenza di indiscusso fascino, sembra che questa seconda avventura dei Ghostbusters targata Atari possa veramente rivelarsi un'altra piccola perla del PlayStation Network. OFF



Storie d'altri tempi

Le pellicole di Ghostbusters e Ghostbusters II erano caratterizzate da trame con toni molto irriverenti e scanzonati. È sicuramente più difficile riuscire a trasmettere queste sensazioni all'interno di un videogioco, ma vista l'esperienza dell'anno scorso, ci si aspetta una buona fedeltà almeno nello stile.


Durante il gioco sarà possibile ottenere delle informazioni dagli altri personaggi. In queste fasi i dialoghi sono rappresentati da dei semplici box testuali, mentre non sarà presente alcun doppiaggio vocale. Non mancheranno nemmeno delle scene d'intermezzo in stile fumetto.


Gli eventi che danno vita ad alcuni livelli di questo titolo sembrano molto simili a quelli visti l'anno scorso in Ghostbusters: The Videogame. Ma ci sembra fin troppo prematuro e anche un po' disonesto asserire a una presunta negligenza da parte del team di sviluppo. La versione completa potrebbe stupirci anche in questo senso.

Combattimento a turni

Durante il proprio turno di gioco, il giocatore può lanciare magie o evocare diversi mostri e creature, finché si hanno le carte e il mana per farlo. Le creature possono effettuare una singola azione: si spostano attraverso il campo di battaglia o attaccano un nemico in campo aperto, magari tramite un'abilità speciale. Il gioco risulterà semplice e intuitivo anche per i profani di Magic.



Questa sì che è un'evocazione coi fiocchi!



Normalmente potrebbe sembrare un duello impari... ma in Magic non funziona così.

MAGIC THE GATHERING: TACTICS

PSN >> L'EVOLUZIONE DI WIZARD?

>> Lo stile SingStar non è cambiato
>> Band fino a quattro giocatori
>> Ci sono le chitarre

ON Nostalgici per il più celebre gioco di carte collezionabili al mondo? Vi mancano le bustine da comprare nei negozi di fiducia e le carte sparse per i tavoli della cucina, per le panchine o i muretti in giro per la vostra città? Siete fortunati, perché sembra che nel 2011 Sony Online Entertainment voglia riportare in auge una passione mai del tutto sopita. Certo, questo Magic The Gathering Tactics non è la perfetta trasposizione del gioco di carte collezionabili firmato Wizard che ha avuto tanto successo anni addietro, ma con i dovuti accorgimenti potrebbe essere un'ottima rivisitazione strutturata ad hoc per l'universo online di PS3.
Come previsto, l'anima strategica del gioco rimarrà assolutamente inalterata, con la possibilità di guidare i vari schieramenti tratti dalle carte più celebri e, una volta disposte le vostre forze sul campo di gioco, potrete dare inizio a una vera e propria battaglia a turni con altri giocatori in una modalità multiplayer completamente online. L'obiettivo di Magic The Gathering: Tactics sarà infatti quello di distruggere l'esercito dell'avversario, combattendo carta su carta e usufruendo di un gameplay tanto semplice quanto intuitivo. A inizio partita si avrà la possibilità di poter contare su un certo numero di risorse a disposizione e di accedere all'intero mazzo di carte in vostro possesso. Inutile sperare in qualche mano fortunata come poteva accadere nella versione "analogica" del gioco, tutto si baserà sulle vostre capacità di saper evocare le creature e gli incantesimi giusti.
Aspettatevi quindi di rivedere parecchie vecchie conoscenze del mondo di Magic, anche se in una veste grafica con sorprendenti animazioni tridimensionali. Magic The Gathering Tactics si mostra come un'ottima possibilità per tornare a sfoderare le vostre abilità strategiche sui campi di battaglia del gioco di carte a turni, o, per lo meno, un'ottima scusa per avvicinarsi per la prima volta alla serie OFF



Lo spessore grafico delle ambientazioni risulta convincente ma non propriamente eccelso.

Un mondo tutto online

Tactics è completamente online, vero, ma diversamente dalla maggior parte delle offerte di Sony Online, non è uno di quei giochi di ruolo multiutenti con mondo persistente. Ci sono lobby in cui è possibile chattare con altri giocatori, altre relative alle sfide delle partite (per ora 1vs1, ma Sony spera di raggiungere un 2vs2), giocare una campagna per giocatore in singolo (in cui il viandante può salire di livello), e partecipare a tornei vari. C'è anche una casa d'aste, dove poter comprare e vendere carte con gli altri giocatori. Ma al di là degli scambi, sarete comunque in grado di acquistare confezioni aggiuntive di carte direttamente sul PSN.



Tramite questi menù potrete gestire al meglio l'upgrade del vostro personaggio e le varie creature del mazzo.



La creatura più strana del mazzo potrebbe tornarvi utile proprio quando meno ve lo aspettate.

Uscita: 18 FEBBRAIO 2011 Prodotto: SONY ONLINE ENTERTAINMENT Sviluppo: SOE Genere: STRATEGICO








WILDLIFE: FOREST SURVIVAL

PSN >>CACCIATORI O PREDE?! A VOI LA SCELTA!

>> Multiplayer online fino a 12 giocatori
>> 4 differenti animali con differenti abilità
>> 8 vaste arene disponibili

ON Nel corso degli anni, soprattutto negli ultimi tempi i giochi ci hanno immersi in ogni sorta di guerra, da quelle dei giorni nostri a quelle proiettate in un futuro non troppo lontano, passando perfino in quelle dei tempi passati, ma questa volta verremo proiettati in una battaglia a cui non eravamo abituati, ovvero quella che ogni giorno si combatte nel regno animale tra predatori e prede. Wildlife: Forest Survival è un interessante progetto in sviluppo presso gli studi dell'Electronic Arts e come avrete già capito vi farà immergere in quella lotta per la sopravvivenza nella natura impersonando uno fra i quattro protagonisti di questa battaglia: il coniglio, la volpe, l'aquila e il famelico coccodrillo. I 4 si contraddistingueranno per le loro differenti abilità che andremo a spiegare nel dettaglio nel box, ma non solo perché ognuno potrà essere cacciato e potrà cacciare ad eccezione per il coccodrillo che regna sui 4 e per il coniglio che invece è la preda più cacciata e non ha possibilità di mangiare i suoi avversari. Le arene in cui si svilupperanno i combattimenti saranno in tutto otto e varieranno tra terreni rocciosi, distese erbose e foreste contornate da ruscelli o fiumi. Infine è stata annunciata una modalità multiplayer online fino a 12 giocatori su schermo. Per ora le notizie terminano qui, ma da quel poco che siamo riusciti a provare, si tratta di una specie di Assassin's Creed nel regno animale, in cui bisogna muoversi con grande attenzione per riuscire a piombare sulla preda all'improvviso, ma allo stesso tempo facendo attenzione a non segnalare la nostra posizione agli avversari. Wildlife potrebbe essere una delle novità più originali del PlayStation Network e noi lo terremo sotto costante osservazione. OFF

Lotta per la sopravvivenza

Come già detto in Wildlife potremmo scegliere fra 4 tipi di animali ognuno con differenti abilità, l'indifeso coniglio è la preda prediletta però è molto veloce e ha un buon senso del pericolo che vi permetterà di scappare in tempo da un agguato. La volpe con la sua visione predatoria può localizzare tutti i conigli e i loro tragitti sulla mappa. L'aquila ha una vantaggiosa visuale dall'alto e può tentare degli agguati aerei ed infine il coccodrillo oltre ad essere il più forte tende ad essere veloce in acqua e lento sulla terraferma.


I conigli possono cibarsi delle carote che ripristinerà l'energia di tutti i suoi simili presenti sulla mappa.


Il coccodrillo in acqua oltre alla velocità ha un ulteriore vantaggio ovvero è invisibile agli occhi degli altri animali, in questo modo è più semplice eseguire dei veri e propri agguati.


Sparsi nelle arene vi saranno dei power up che vi aiuteranno nella battaglia ovvero il pepe rosso che incrementerà la vostra velocità e il pepe verde che invece vi avvelenerà e permetterà a qualsiasi animale di mangiarvi.

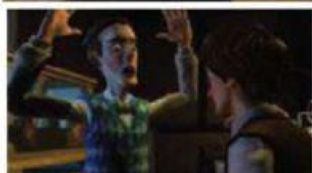

Il coniglio e la volpe sono gli unici due animali abbastanza piccoli da poter nascondersi all'interno di buchi sparsi per la mappa per eludere gli agguati nemici.

Uscita: Q2 2011 Prodotto: ELECTRONIC ARTS Sviluppo: ELECTRONIC ARTS Genere: AZIONE





Nonostante la presenza di Doc, il protagonista potrà vestire solo i panni del giovane protagonista Marty McFly.







RITORNO AL FUTURO

PSN >> UN CULT SENZA TEMPO

>> Ritorna...Ritorno al futuro!
>> Accessibile e facile da giocare per tutti
>> Design 3D in stile cartoon che riprende bene l'essenza dei personaggi

ON Sono rarissime le persone che, vissute a cavallo fra gli anni '80 e '90, non si sono innamorate della divertentissima trilogia cult de "Ritorno al futuro". Purtroppo però abbiamo oramai superato anche la soglia dell'anno 2010, e le nuove generazioni non hanno avuto occasione di apprezzare le mirabolanti avventure a spasso nel tempo del giovane Marty McFly e del geniale scienziato pazzo Emmett "Doc" Brown. Fortunatamente esistono le trasposizioni che, proprio come faceva la DeLorean nel film, riescono a farci fare dei grandi balzi temporali (in questo caso, all'indietro) per rispolverare vecchi brand per troppo tempo rimasti rilegati in soffitta.

Grazie a TellTale Games (il team di sviluppo delle avventure grafiche Sam & Max e del nuovo Monkey Island), Ritorno al Futuro esce dal suo polveroso dimenticatoio per approdare su PS3 sotto le vesti di una inedita avventura grafica composta da cinque episodi in arrivo solo sul PSN. Per quanto concerne la trama, non saremo di fronte ad un altro dei tanti improbabili remake della trilogia poiché gli sviluppatori hanno deciso di inventarsi un'avventura ex novo, facendola partire dopo i titoli di coda dell'ultimo film, con la chiara intenzione di mantenere un filo conduttore con l'originale. In questo senso è stato fondamentale il contributo dello sceneggiatore della trilogia cinematografica, Bob Gale. Il gioco prenderà il via nell'anno 1986 dove, nei panni di Marty McFly, si dovrà cercare l'estroso amico Doc, rimasto intrappolato nel passato. Come da tradizione della trilogia ci sarà parecchio avanti e indietro tra le più disparate epoche storiche e, oltre al già citato stravagante scienziato, saranno molte altre le vecchie conoscenze che faranno capolino durante l'avventura, più o meno note. Ci sembra d'obbligo confermare ai fan che la macchina del tempo/DeLorean non mancherà all'appuntamento! Per quanto riguarda la struttura del gioco, non si tratterà propriamente di un'avventura grafica classica stile TellTale (alla Sam & Max, per intenderci) visto soprattutto che il target di riferimento non consta di soli videogiocatori ma comprende anche la moltitudine di fan della serie. Per questo motivo l'approccio agli enigmi sarà piuttosto semplicistico e incentrato sull'interazione tra i personaggi più che sugli scenari, inoltre saranno presenti anche fasi di azione pura.

La potenziale accessibilità del livello di difficoltà potrebbe fare storcere il naso a certi videogiocatori più esperti, ma siamo sicuri che la formula di gioco, grazie soprattutto all'ironia e al ritmo incalzante tipici della pellicola cinematografica, non ne risentirà. OFF

Cel Shading vintage

Il lavoro grafico svolto dai ragazzi di TellTale Games prende le ambientazioni e i personaggi dei film e li shakera senza paura al cel shading. Il risultato è decisamente azzeccato e dona un particolare e voluto effetto nostalgia.



Se tornassimo indietro nel tempo, nemmeno la madre di Michael J. Fox riuscirebbe a distinguere la differenza tra la versione cartoonesca del videogioco e quella in carne ed ossa del film. Davvero un bel lavoro!



Noi ci aspettiamo di salire a bordo della DeLorean almeno una volta. Chissà se questo videogioco potrà trasformare in realtà questo sogno...



Christopher Lloyd è l'attore che ha interpretato Emmett "Doc" Brown nel film e darà il suo prezioso contributo anche nel videogioco, prestando la voce proprio per doppiare il suo stravagante personaggio.

Uscita: 1Q 2011 Prodotto: TELLTALE GAMES Sviluppo: TELLTALE GAMES Genere: AVVENTURA GRAFICA



Gli scenari possibili

Il produttore Tetsuya Nomura aveva espresso la volontà di rende Dissidia un esperimento isolato, ma il successo di vendite è stato talmente sorprendente da spingere la Square Enix a smentire questa dichiarazione. Ci troviamo di fronte ad un seguito che pur migliorandosi in aspetti cruciali della sua formula (combattimenti, modalità in singolo), risulta ancora un po' troppo timido quando si tratta di aggiungere personaggi al suo roster di combattenti. L'idea che Dissidia ha acceso nella mente dei fan è quella di un picchiaduro enciclopedico, dotato del potenziale per riunire tutti i personaggi simbolo di Final Fantasy e andare persino oltre, andando a pescare dagli universi di Final Fantasy Tactics, di Crystal Chronicles e persino di altri franchise Square-Enix. In quest'occasione, si è persino lasciata da parte la regola per cui deve esserci uno stesso numero di combattenti tra le fazioni di Cosmos e Chaos. Perché non approfittarne, dunque? Ci auguriamo che la casa giapponese non resti insensibile di fronte a tanto potenziale.



Uno tra i costumi alternativi di Lightning è quello di Aya Brea in The 3rd Birthday. In tutta onestà, un' escursione vera di Aya nel mondo di Dissidia ci farebbe sorridere da orecchio ad orecchio.

DISSIDIA 012 DUODECIM: FINAL FANTASY

PSP »TORNA L'ECLETTICO PICCHIADURO SQUARE-ENIX, CON UN PIZZICO DI RPG IN PIÚ

data di uscita: 25 MARZO 2011 prodotto: SQUARE-ENIX sviluppo: SQUARE-ENIX genere: RPG / BEAT 'EM UP

» Sistema di combattimento evoluto e spettacolare
» Modalità single player in classico stile RPG
» Più personaggi, ambienti finalmente distruttibili

UM Prima che Cosmos e Chaos si dichiarassero guerra, regnava l' armonia... Oppure no? Con Dissidia 012 Duodecim (titolo che abbrevieremo opportunamente più in avanti per non causarvi emicranie), presentato da Square-Enix come prequel temporale dell' ottimo picchiaduro datato 2008, la domanda diventa più che legittima. Non che la prospettiva di vedere gli eroi di Final Fantasy picchiarsi nuovamente di santa ragione ci dispiaccia, specie se la possibilità di ricreare dei dream match aumenta come in questo caso. In realtà, arricchire il cast dei personaggi è solo il primo tra i numerosi miglioramenti apportati al precedente Dissidia dagli sviluppatori... ma procediamo con ordine e partiamo proprio dai volti inediti. Stando agli ultimi aggiornamenti, si uniranno alla mischia VIP del calibro di Vaan, Kain Highwind, Laguna Loire, Yuna e Lightning, portando con sé tutto il bagaglio di tecniche speciali derivanti dai rispettivi giochi d'origine. La fiera Lightning, ad esempio, potrà cambiare i propri poteri usando il sistema Paradigm Shift noto agli amanti di Final Fantasy XIII, mentre Laguna sarà armato sino ai denti e ben disposto a scaricare il suo intero potenziale di fuoco a suon di Limit Break. È proprio questa estrema diversità nelle mosse speciali a rendere interessante il sistema di combattimento di Duodecim, qui proposto in una forma non troppo differente da quella del gioco precedente. Ogni combattente ha Punti Vita che corrispondono alla classica energia vitale, e di Punti Audacia che esprimono l' efficacia in combattimento. Per aggredire la vitalità dell'avversario, è imperativo ridurre a zero i suoi Punti Audacia usando attacchi specifici, processo che in generale rende gli scontri più durevoli e impegnativi. Ma ci sono altri meccanismi in ballo come gli EX Attack, la cui attivazione avviene raccogliendo delle capsule energetiche sparse lungo l'area di battaglia. Una volta raggiunto un livello d' energia sufficiente, si vede comparire un campanellino da raccogliere per abilitare l'esecuzione della mossa speciale tramite la combinazione R1 + quadrato. L'aspetto interessante degli EX Attack sta nella loro opponibilità, ossia nel fatto che attivandoli in contemporanea col proprio avversario, si può scatenare una micidiale fase di contrattacco. Un ultimo aspetto di novità riguardante i combattimenti consiste poi nell'implementazione degli Assist Partner, alleati da selezionare prima di ogni scontro e richiamare nei momenti di maggior bisogno. Il loro intervento è legato a una barra che si riempie subendo attacchi, e limitato ai pochi istanti necessari a togliervi di torno un avversario particolarmente pressante nella sua offensiva. Tale possibilità spetta naturalmente anche alla CPU, e la relativa velocità con cui la barra dell'Assist Partner si riempie, garantisce momenti di autentico caos con quattro combattenti a schermo... e pensare che ritenevamo movimentati gli scontri del primo Dis-

Ma c'èuna trama?

Data la tipologia del prodotto, Dissidia non necessiterebbe di una trama particolarmente profonda e studiata. Nonostante ciò, Square-Enix non ha mancato di inserire nel gioco riferimenti ad un suo possibile universo: il 012 del titolo, ad esempio, fa riferimento ad un "dodicesimo ciclo" di combattimenti tra gli dei nel quale verrà giustificata la scomparsa di alcuni guerrieri dal cast del primo Dissidia. Inoltre, sembra che ognuno di essi partecipi a questo scontro nel tentativo di recuperare frammenti di memoria perduti e soprattutto, la possibilità di tornare nei rispettivi mondi di appartenenza.



Lightning sembra stupita di fronte ai poteri guadagnati nell' universo di Dissidia. Non vediamo l' ora di ritrovare il suo stile forte e determinato nel gioco!



Buona parte dei veicoli e delle armi disponibili provengono da Guerrilla, opportunamente riadattati, così che i fan potranno veramente sentirsi a casa.

XXXXX

sidia! In generale, Square-Enix è stata molto abile nell'arricchire il suo sistema di combattimento senza privarlo delle sfumature strategiche che lo avevano reso tanto particolare. Più distanziata dalla sua forma in Dissidia è invece la modalità single player, che in Duodecim è stata ambiziosamente ribattezzata "GDR Mode". Il senso del nuovo nome diventa chiaro nel vedere come la precedente scacchiera sia stata sostituita da una graziosa world map in 3D dotata di nodi e sentieri di collegamento. La particolarità di questa trovata consiste nel fatto che ci si può muovere solo di nodo in nodo, e non liberamente come accade nei Final Fantasy tradizionali. A ogni nodo corrisponde un particolare evento della trama, un combattimento o il ritrovamento di un oggetto, e può capitare di trovarsi coinvolti in uno scontro casuale durante il tragitto. Proprio qui, Duodecim rischia di dividere il suo pubblico. All'inizio della campagna single player, il giocatore deve scegliere se impiegare il sistema di combattimento descritto sopra o uno più classico, dotato di menu e molto simile a quello di un normale GdR nipponico. In quest'ultimo caso, la CPU prende il controllo di tutti i personaggi in campo facendoli combattere sin quando il giocatore non impartisce un comando diretto al proprio guerriero. Il modo di fruire il gioco cambia perciò in maniera radicale, perché è vero che gli scontri conservano un certo dinamismo visivo, ma il senso di controllo dell'utente viene fortemente ridimensionato. Alcuni giocatori potrebbero non gradire l'idea di un ibrido non impegnativo come nella sua forma originale (quella da picchiaduro, per intenderci), né profondo come potrebbe essere un vero GdR... Ancora una volta, Square-Enix fa di PSP il suo personale terreno di scommessa, il luogo in cui sperimentare nuove formule limitando il più possibile le perdite in caso di insuccesso. Aldilà delle perplessità destate dal GDR mode, Duodecim resta un prodotto realizzato con grande cura per il dettaglio, specialmente in materia di grafica: i modelli dei personaggi sono veramente splendidi, e le ambientazioni hanno subito un graditissimo "revamp" con l' inclusione di elementi interattivi e distruttibili. Non chiedevamo di meglio! L'uscita di questo nuovo Dissidia è prevista per la prossima primavera. E voi, da che parte vi schiererete? OFF







Vaan non ha perso il vizio di vantarsi di fronte agli altri. Peccato che il cuore della esuberante Tifa sia già impegnato...



Graficamente non saremo di fronte al meglio che possa offrire la console portatile Sony, ma il design rimane comunque molto fedele alle atmosfere dell'anime.

NARUTO SHIPPUDEN: KIZUNA DRIVE

PSP >> L'UNIONE FA LA FORZA

>> Sistema di combattimento più strategico
>> Trama completamente inedita
>> Atmosfera fedele

Con l'ottimo Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 per PlayStation 3, Namco Bandai ha dimostrato una volta per tutte che, anche partendo da licenze di anime super seguiti, è possibile sviluppare videogiochi di pregevole fattura che accontentino sia fan che videogiocatori. Inoltre, a differenza di quanto accade solitamente con questi tipi di tie-in, la qualità della maggior parte dei titoli col ninja dalla chioma bionda protagonista sono risultati sempre di un buon livello e adatti a tutti.
Anche se non conoscete ogni più piccolo retroscena della serie, non preoccupatevi, Kizuna Drive vi catapulterà all'interno di una trama del tutto inedita, confezionata dagli sviluppatori per l'occasione. Naruto e i suoi amici si troveranno di fronte ad un nuovo nemico "invisibile", responsabile della sparizione di alcuni ninja del Villaggio della Foglia. Nuovi personaggi esclusivi del gioco faranno il loro ingresso con cattive intenzioni, si scoprirà infatti nel corso della storia che questi stanno tramando una vendetta nei confronti del buon Naruto. Il gioco sarà diviso in due modalità: Story e Free Mission. Nella prima affronterete una dozzina di missioni in compagnia di un gruppo di PNG (personaggi non giocanti) mentre nella seconda dovrete formare il vostro "ninja dream team" e combattere nelle più disparate situazioni, anche in compagnia dei vostri amici, fino ad un massimo di quattro giocatori tramite la connessione Wi-fi Ad Hoc di PSP. In quest'ultima modalità sarà importantissimo collaborare con in propri compagni per uscire indenni dalle sfide, vista anche la forte componente tattico/strategica dei combattimenti. Ad esempio, selezionando nel team un personaggio come Sakura, questa vestirà il ruolo di guaritrice ripristinando l'energia dei compari in difficoltà, mentre scegliendo Naruto o Sasuke questi ricopriranno i panni dei combattenti, o ancora, un ninja come Shikamaru potrebbe fare da supporto tattico al team. Ovviamente anche riuscire a concatenare con successo infinite serie di attacchi e combo devastanti contro gli avversari sarà fondamentale, anche perché con meno precisione porterete a segno i vostri colpi e meno il danno ricambiato dai nemici sarà incisivo. Dalle poche notizie trapelate finora, è chiaro come Naruto Shippuden: Kizuna Drive, pur rimanendo fedele al fumetto/seria animata, voglia dare inizio a una nuova era per questa serie! Dalla trama inedita all'interessante e strategica modalità di combattimento, il nuovo titolo per PSP offre nuove emozioni sia ai fan sfegati che agli appassionati di picchiaduro. Tutto questo calderone di caratteristiche potrebbe rendere il prodotto in questione un ottimo compagno di viaggio per i fan del ninja dai capelli gialli più in voga del momento.



Il sistema di combattimento di Kizuna Drive, denominato da Namco Bandai semplicemente in Kizuna Drive Combat System, presenta una forte componente tattico-strategica, oramai tipica di molti altri titoli del panorama videoludico moderno.

Only Fans

Quando un videogioco si basa sulla licenza di un noto marchio come quello di Naruto, che vanta migliaia di fan in tutto il mondo, è quasi d'obbligo inserire all'interno del gioco alcune chicche dedicate ai fan più incalliti.



Alle battute iniziali si aprirà una lunga cutscene realizzata interamente dallo Studio Perrot (lo stesso che realizza l'anime) ed accompagnata da una canzone cantata dal doppiatore nipponico di Naruto, Junko Takeuchi.



Il gioco presenta alcuni contenuti bonus come le missioni secondarie e la raccolta di pergamene e oggetti speciali utili a potenziare i ninja del proprio team. Elementi che faranno sicuramente la gioia di molti fan.



Genere: Azione/Avventura



ABBONATI

CON OGNI ABBONAMENTO IN REGALO



INCREDIBILE

1 FANTASTICO FILM IN BLU-RAY:

X-MEN CONFLITTO FINALE

*L'offerta è valida solo per abbonamenti sottoscritti tramite l'invio del coupon della pagina accanto e fino ad esaurimento scorte.

Approfitta di questa occasione unica!*

UN MOTIVO PER ABBONARTI? TE NE DIAMO QUATTRO!

- Per te uno sconto esclusivo, il 15% sul prezzo di cover, pari a € 8,50! Ti regaliamo 2 numeri della rivista!
- Il prezzo rimane bloccato per l'intera durata dell'abbonamento
- Avrai la collezione completa di PS Mania: non perderai nemmeno una recensione e sarai sempre informato in anteprima sulle nuove uscite di videogiochi
- Non dovrai più recarti in edicola ma riceverai la rivista comodamente a casa!



ABBONARSI È SEMPLICISSIMO:

Compila in maniera leggibile e in ogni sua parte il coupon a lato e spediscilo a:
S.O.F.I.A. Srl- Playmedia Company, via G. Carcano 32 - 20141 Milano
ed effettua il pagamento scegliendo tra diverse modalità:

- Versamento sul conto corrente postale n. 53660387 intestato a S.O.F.I.A. srl, via G. Carcano 32 - 20141 Milano e specificando la causale "abbonamento PS Mania" da allegare all'invio del coupon al lato.
- Bonifico bancario intestato a S.O.F.I.A. srl - Conto Gestione Abbonamenti, via G. Carcano 32 - 20141 Milano Codice IBAN IT09 V076 0101 6000 0005 3660 387 e specificando la causale "abbonamento PS Mania" da allegare all'invio del coupon al lato.
- Addebito su carta di credito, Postepay, Visa-Mastercard.
- Ricevi la prima copia e poi paghi.

Spedisci il coupon in busta chiusa e la copia del versamento a S.O.F.I.A. - Playmedia Company, via G. Carcano 32 - 20141 Milano oppure inviali via FAX a 02 84406071 o via email a playmediacompany@sofiasrl.
Per informazioni chiama il numero 02 84402444.

SUBITO A PS MANIA

13 NUMERI
DELLA TUA RIVISTA PREFERITA

Regalati o regala un abbonamento anche su WWW.SOFIASRL.COM



SOLO 50 Euro
(anziché ~~58,50~~ Euro)

2 NUMERI GRATIS!

E per assicurarti XMEN: CONFLITTO FINALE in BLU-RAY ricordati di compilare e spedire il coupon che trovi qui sotto.

ABBONAMENTO PS MANIA

Sì desidero abbonarmi a PS MANIA a partire dal primo numero raggiungibile

[ ] 13 Numeri della rivista a soli 50 euro ricevendo in regalo il film in BLU-RAY di

X-MEN CONFLITTO FINALE

Campagna valida fino a esaurimento scorte

N.B. Offerta valida solo per l'Italia.

☐ **SCELGO DI ABBONARMI A € 50,00** (13 numeri della rivista e in regalo X- Man in Blu-Ray)

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo .... n. ....
CAP .... Loc. .... Prov. ....
E-mail ....
Tel. ....

☐ **REGALO L'ABBONAMENTO A** (allegare copia del versamento):

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo .... n. ....
CAP .... Loc. .... Prov. ....
E-mail ....
Tel. ....

Scelgo di pagare con:

☐ Versamento su CCP (allegare copia del versamento) ☐ Bonifico bancario (allegare copia del versamento)

☐ Bollettino di CC postale che mi invierete allegato alla prima copia (opzione **non** valida in caso di regalo)

CARTA DI CREDITO ☐ VISA ☐ Mastercard ☐ Carta Sì ☐ Postepay (per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scadenza ☐☐ ☐☐ Firma del titolare ________

(Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello)

☐ INFORMATIVA E CONSENSO EX ART. 13 E 23 D.LGS 196703 -- La informiamo che i Suoi dati personali saranno da noi trattati manualmente e con mezzi informatici per finalità di: a) gestione organizzativa delle consegne a domicilio del prodotto da Lei richiesto e b) marketing, attività promozionali, invio di materiale informativo e rilevazione del grado di soddisfazione della clientela da parte del Titolare dei dati: Play Media Company Srl. Per le operazioni di mailing e di spedizione i dati potranno essere comunicati a società esterne incaricate dell'organizzazione delle spedizioni. I dati non saranno diffusi. Infine, Le ricordiamo che per maggiori informazioni o richieste specifiche ex art. 7 (cancellazione, blocco, aggiornamento, rettifica, integrazione dei dati od opposizione al trattamento), potrà rivolgersi al Responsabile del Trattamento, scrivendo a S.O.F.I.A.Srl, Via G. Carcamo 32, 20141 Milano. Acconsento che i dati vengano messi a disposizione anche di altre società e avrò quindi l'opportunità di ricevere ulteriori vantaggiose offerte e informazioni commerciali.

IL BOSS del Mese > THANATOS

GOD OF WAR: IL FANTASMA DI SPARTA vi metterà di fronte Thanatos in carne ed ossa che, secondo la mitologia greca, personificava la Morte. Ma in questo scontro non sarete soli...

DEIMOS

Nell'ultimo livello troverete Deimos (che in questo capitolo della saga di God of War è fratello di Kratos), appeso ed intrappolato fra i rami di una pianta. Per liberarlo dovrete distruggere la base dell'albero incantato a suon di frustrate e la parte alta con la lancia. Fatto ciò partirà una sequenza in cui un infervorato Deimos mostrerà il suo disappunto nei vostri confronti. Da qui inizierà lo scontro contro il fratello, non particolarmente difficile, che terminerà con una rovinosa caduta, di entrambi, dalla terrazza.

1



2



LIBERATE IL FRATELLO

Finita la caduta, un'altra sequenza mostrerà l'arrivo di Thantaos, il quale riesce a catturare Deimos. Raggiungete la piattaforma, - qui Kratos si lancerà automaticamente nel vuoto - poi risalite il muro e rompete le rocce sulla vostra sinistra. Deimos nel frattempo sarà catapultato da Thantatos, raggiungetelo e salvatelo. Partirà l'ennesima sequenza il cui epilogo vedrà il fratello schierarsi al vostro fianco per sconfiggere il male comune: Thanatos.

3



DUE CONTRO UNO

Prima di tutto aprite le due casse d'energia (verde e blu) che troverete prima del combattimento finale. Inizialmente Thanatos colpirà con equivalente frequenza sia voi che il fratello Deimos. Subiti un po' di colpi, il boss comincerà a volare giù dal precipizio per poi tornare velocemente in campo e colpire Kratos o Deimos. Dopo questa fase, Thanataos assumerà sembianze da bestia alata e inizierà a lanciare delle sfere d'energia contro di voi. Reindirizzate le sfere contro di lui e lo stordirete. In questi momenti, in cui è innocuo, colpitelo sul braccio sinistro. Ripetete questa fase per quattro volte. Allora Thanatos riprenderà l'aspetto umano, ma si rivelerà più forte rispetto all'inizio. Colpitelo a più non posso fino a quando tornerà a trasformarsi in una bestia. Anche stavolta sarà più forte di prima, grazie ad un artiglio che può scaraventarvi contro la parete laterale. In questa fase Deimos verrà ucciso automaticamente.

4



LA RESA DEI CONTI

A causa della morte del fratello, nell'ultima fase del combattimento Kratos raggiunge un elevato livello di frenesia che sarà utile per sconfiggere il boss. Avvicinatevi al suo volto per colpirlo ripetutamente. Thanatos tornerà umano e poi morirà. Posizionate le torce per ufficializzare la sua dipartita. Prendete il fratello e portatelo fino alla cima. Godetevi l'ultima sequenza. Complimenti! Avete battuto l'ultimo boss di God of War: Il Fantasma di Sparta

CALL OF DUTY: BLACK OPS

PS3

FILMATO SEGRETO

Nella mappa "Kino Der Toten" in modalità "Zombie", c'è un teletrasporto davati al sipario. Usatelo per raggiungere una stanza con una Pack-a-Punch e una finestra. Aspettate li per circa un minuto e verrete teletrasportati in un delle stanze segrete. Trovate quella col simbolo del presidente e il proiettore. Andate alla scrivania per recuperare la vecchia bobina di pellicola che potrete raccogliere anche se non apparirà la scritta. A questo punto godetevi la sorpresa.



DRAGON BALL: RAGING BLAST 2

PS3



SBLOCCARE STRADE ALTERNATIVE

Circle Zone- Stage 2	Sconfiggete Recoome con l'Ultimate Attack
Spherical Zone – Stage 2	Sconfiggete l'Androide C14 con un Attacco Super
Spiral Zone - Stage 3B	Sconfiggete Trunks (bambino) attivando il Raging Soul
Triangle Zone - Stage 4A	Eseguite una combo di 20 colpi mentre lottate con Cell
Circle Zone - Stage 1	Sconfiggete Gohan (versione adulta) con un Ultimate Attack
Ultimate Final Zone - Stage 3	Sconfiggete Bardock con un Attacco Super
Ultimate Lozenge Zone - Stage 3	Sconfiggete Freezer con un Ultimate Attack
Ultimate Spherical Zone - Stage 3	Durante lo scontro con Dore portate a segno una combo di 20 colpi
Ultimate Spiral Zone - Stage 3A	Sconffiggete Super Trunks usando un Super Attack
Ultimate Triangle Zone - Stage 3B	Scoffigete Goten mentre siete in Raging Soul



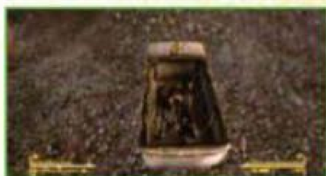


FALLOUT: NEW VEGAS

PS3

LO SCHELETRO DI INDIANA JONES

All'inizio del gioco, vicino a Good-Spring vedrete un frigorifero abbandonato. Esaminatelo e troverete lo scheletro di Indiana Jones (se avete visto il quarto film, capirete). Potrete portargli via il cappello, ma se il vostro personaggio è donna, quando tenterete di indossarlo si trasformerà in un cappellino con la piuma.



GRAN TURISMO 5

PS3

ESPERIENZA E SOLDI FACILI

Per prima cosa dovete avere in garage una vettura della Formula GT. Selezionate poi la gara a Indianapolis del Dream Car Championship. Vi ci vorranno 7 minuti per ottenere 9.819 punti esperienza ed essere ricompensati con 108.000. Ripetete la gara è in un'ora di gioco avrete ottenuto oltre 78.000 punti esperienza e 864.000 crediti.

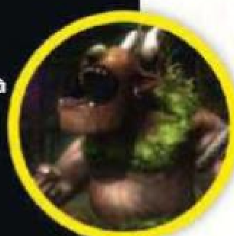
TROFEI SEGRETI

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Potere Vento supremo
Potenzia al massimo l'abilità "Vento" del Majin.
Dovete trovare i 3 frutti potenzianti per l'abilità vento.

Potere Fulmine Supremo
Potenzia al massimo l'abilità "Fulmine" del Majin.
Dovete trovare i 3 frutti potenzianti per l'abilità Elettrica

Potere Fuoco Supremo
Potenzia al massimo l'abilità "Fuoco" del Majin.
Dovete trovare i 3 frutti potenzianti per l'abilità Fuoco



Potere Purificazione Supremo
Potenzia al massimo l'abilità "Purificazione" del Majin.
Dovete trovare i 3 frutti potenzianti per l'abilità Purificazione

Dio del Vento
Sconfiggete 10 nemici usando un attacco del vento come colpo finale.
Per eseguire l'attacco col potere speciale, dovete avere la barra combo piena.

Dio del Fulmine
Sconfiggete 10 nemici usando un attacco elettrico come colpo finale.
Per eseguire l'attacco col potere speciale, dovete avere la barra combo piena.

Dio del Fuoco
Sconfiggete 10 nemici usando un attacco del fuoco come colpo finale.
Per eseguire l'attacco col potere speciale, dovete avere la barra combo piena.

Dio della Purificazione
Sconfiggete 10 nemici usando un attacco purificante come colpo finale.
Per eseguire l'attacco col potere speciale, dovete avere la barra combo piena.

Porta la pace a Q'umarkaj
Vedi il vero finale
Per assistere al finale definitivo, dovete raccogliere tutti glòi oggetti collezionabili nelle varie aree di gioco.



Cacciatori di TROFEI



I NOSTRI CONSIGLI PER OTTENERE ALCUNI DEI TROFEI DI
GRAN TURISMO 5



Scuola NASCAR Jeff Gordon
Completa l'evento speciale "Scuola NASCAR Jeff Gordon". Per riuscire a superare tutte e tre le prove a cui vi sottopone Jeff Gordon, dovrete imparare a sfruttare al meglio la scia delle vetture che vi precedono. C'è però un piccolo trucco per rendere le cose più semplici, ovvero andare nella schermata dei settaggi e disinserire completamente l'ABS. Anche se durante le sfide non usate i freni, questo aiuto (che di default è impostato livello 1) riduce la velocità della vostra vettura.



Con il piede giusto
Vinci la tua prima gara B-spec. Nella modalità B-spec avrete il ruolo di manager e quindi non controllerete direttamente la vettura. Questo fa sì che ottenere la prima vittoria non sia semplice come nell'A-spec. Il nostro consiglio è quello di provare questa modalità solo dopo che avrete acquistato una macchina molto performante e averci apportato tutte le modifiche più importanti.In questo modo sarete talmente più veloci degli avversari che drante la gara potrete continuare a dire al vostro pilota di allentare il ritmo (per evitare che si schianti.)



111 metri al secondo
Raggiungi i 400 km/h di velocità. Quando vincente il Gran Turismo World Championship nella lega Professionistica (sbloccabile a Livello 14) riceverete la Bugatti Veyron '09 che con qualche modifica può essere portata a 1100CV. A questo punto non vi resta che lanciarvi sul rettilineo di Special Stage 7, Circuit de la Sarthe 2009 o nurburgring Nordschleife per riuscire a raggiungere i 400 km/h



Cronometro umano
Completa tre giri consecutivi con un tempo che differisca al massimo di 0,2 secondi dal Miglior tempo sul giro. Selezionate il Kart come vostra macchina e accedente a una Prova a Tempo su Indianapolis (in modalità Arcade). Seguite sempre la traiettoria consigliata e dovreste riuscire a eseguire tre giri con tempi praticamente identici.



Senza un soldo
Spendi tutti i crediti che possiedi. Potete ottenerlo facilmente iniziando una nuova partita. Dopo aver creato il profilo GT Life comprate dal concessionario Mazda una Eunos Roadster J-Limited 1991 a 19.000 Cr. Andate poi nella sezione delle modifiche e sbloccate il potenziamento da 1.000 Cr per il motore.

NBA JAM PS3

PERSONAGGI NASCOSTI

Per attivare i giocatori segreti di NBA Jam potete seguire due metodi. Nel primo dovrete digitare le seguenti sequenze di tasti nella schermata iniziale (quella in cui dovete premere Start). Per le direzioni usate la croce direzionale.

Beastie Boys	↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,◎,⊗
Team Obama	13 volte ←,⊗
Team Palin	13 volte →,⊗
Team Cole	↑,←,↓,→,↑,←,↓,→,◎,⊗

Potete sbloccare altri personaggi inserendo questi nomi nell'apposita schermata. Per i codici a sei lettere, premete ⊗ dopo le prime tre.

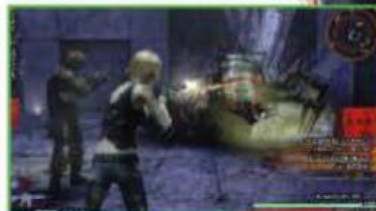
Team Turmell	MJT
Team Mascots	MAS COT
Team Telecronisti	ESP NSN
Team Sprite	SPR ITE
Team Jordan	JOR DAN
Team Addidas	ADI DIS

THE 3rd BIRTHDAY PSP

COME SBLOCCARE I CODICI GRATIS

Finite il gioco la prima volta per poter iniziare una nuova partita nella modalità Game +. Potrete adesso mettere in pausa il gioco e attivare alcuni trucchi dall'apposito Cheats Menu spendendo dei BP. Per conservare i BP, sbloccate il codice che vi interessa e poi uscite dalla partita senza salvare. Caricate il vostro New Game + nuovamente e vi ritroverete con tutti i BP e il codice attivato.





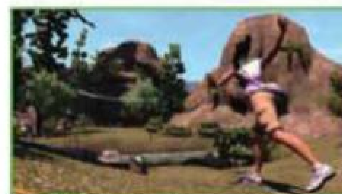


SPORTS CHAMPIONS PS3

PERSONAGGI SBLOCCABILI

Ecco come ottenere dei personaggi extra:

Ace 8000	Vinci la coppa d'oro nel Pingpong
Frankie	Vinci la coppa d'oro nelle Bocce
G.R.E.G	Completa i sei eventi del Tutorial
Morgrimm:	Vinci la coppa d'oro nel Tiro con l'Arco
Titus	Vinci la coppa d'oro nella battaglia tra Gladiadori
Vivian	Vinci la coppa d'oro nel Beach Volley
Umrog	Vinci la coppa d'oro nel Disc Golf







TOP TEN!

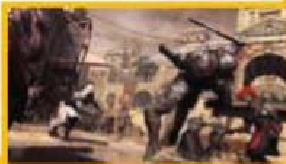
10 CONSIGLI SU COME DIVENTARE UN VERO ASSASSINO IN ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



1

CONTRATTACCO

Il modo migliore per avere la meglio negli scontri di Assassin's Creed: Brotherhodd è utilizzando la tecnica del contrattacco. Per applicarla sarà necessario mantenere un atteggiamento attendista e, quando l'avversario affonda un colpo, trovare il tempo giusto per parare.



2

DISARMO

Contro le guardie armate di lance o spade pesanti, sarà fondamentale imparare anche la tecnica del disarmo. Funziona allo stesso modo del contrattacco, con la differenza che sarà necessario bloccare l'attacco senza impugnare nessuna arma.

3

NON TUTTO FILA LISCIO

Certe volte incontrerete avversari contro i quali disarmo e contrattacco non serviranno. In questo caso combattete in modo aggressivo. Se il nemico continua comunque a schivare e bloccare, utilizzate i calci accompagnati da colpi di spada. In questo modo qualsiasi avversario si porterà sulla difensiva e quindi più facile da colpire.



4

ACCERCHIATO? PUF, SCOMPARSO!

Nelle scomode situazioni in cui vi ritroverete accerchiati dai nemici, ci sarà solo un modo per cavarsela: la bomba fumogena (utilizzabile solo dopo aver ottenuto la cintura apposita da un sarto). Una volta che avrete usato questa bomba, il fumo renderà gli avversari innocui, il che vi permetterà di assalirli con la lama celata



5

ONE SHOT, ONE KILL

I nemici che attaccano dalla lunga distanza possono risultare molto fastidiosi. Per contrattaccare agevolmente, è ovviamente consigliato riuscire ad acquisire dimestichezza con gli attacchi a lunga gittata visto che un colpo di pistola ben assestato significa morte istantanea per la maggior parte dei nemici (ad eccezione di quelli più forti).



6

POVERI CAVALLI

Contro le guardie a cavallo dovrete prestare molta attenzione. Equipaggiate la spada e tenete la guardia mantenendo premuto il tasto di blocco, quando il cavaliere vi caricherà, Ezio taglierà le gambe del suo cavallo. Prima che il cavaliere si rialzi, correte da lui ed attaccatelo per ottenere un'esecuzione automatica.



7

SUPEREZIO

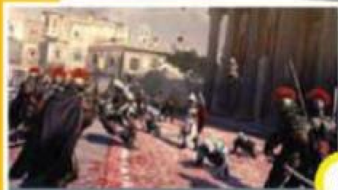
Riuscire a utilizzare al meglio le esecuzioni farà di voi un killer davvero temibile. Quando avete effettuato la prima esecuzione su di un avversario, potrete cominciare una vera e propria catena, selezionando di volta in volta l'avversario più vicino senza mai subire un solo colpo.



8

EZIO MAESTRO ASSASSINO

In Assassin's Creed: Brotherhood sarà possibile assoldare delle reclute che si riveleranno piuttosto utili in combattimento. Più torri dei Borgia conquisterete più ne potrete reclutare. Queste guadagneranno esperienza attraverso il completamento nelle missioni. Quando una recluta raggiunge il livello massimo, recatevi al nascondiglio di Ezio, sull'Isola Tiberina, per avviare una cerimonia che la promuoverà ad Assassino.



9

TEMPESTA DI FRECCE

Reclutando fino a sei reclute contemporaneamente vi permetterà di invocare l'attacco "Tempesta di Frecce". Questo attacco speciale consumerà tutta la vostra barra delle reclute, ma eliminerà praticamente qualsiasi cosa si muova intorno a voi.



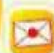
10

MISSIONI DA RECLUTA

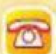
Accettando e facendo completare le missioni alle reclute otterrete degli oggetti rari. Per quanto riguarda l'esperienza, questa viene divisa equamente fra le reclute inviate. Il metodo migliore per far accumulare esperienza ai vostri adepti è quello di mandarli insieme a quelli più forti in missioni particolarmente difficili.



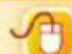
NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE



Per richiedere gli arretrati **compilate il coupon nella pagina accanto** specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul c/c Postale N. 99353005 intestato a: Servizio Arretrati Play Media Company, al seguente indirizzo:
Play Media Company - Servizio Arretrati - Viale E. Forlanini 23 — 20134 Milano
o al numero 02.45.47.28.67 *Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di copertina che è di 4,50 euro (unica versione senza DVD).*
I numeri dal 102 al 106 sono disponibili solo con DVD allegato (prezzo di cover 5,50 euro).
I numeri precedenti sono in due versioni (4,50 euro senza DVD e 5,90 con DVD).



Per ulteriori informazioni potete mandare una mail a: **arretrati@playmediacompany.it** oppure telefonare al numero **02.45.47.28.67**



Potete ordinare gli arretrati comodamente da casa anche con carta di credito su
www.playmediacompany.it



n. 94
STRATEGIA: Tomb Raider Underworld Prima parte



n. 95
STRATEGIA: Tomb Raider Underworld Seconda parte



n. 96
STRATEGIA: Resistance 2, Prima parte



n. 97
STRATEGIA: Speciale Easter Egg



n. 98
STRATEGIA: Resident Evil 5



n. 99
STRATEGIA: Resident Evil 5



n. 100
STRATEGIE: Il padrino II, The Wheelman, X-Men Or. Wolverine, The Chronides of Riddick



n. 101
STRATEGIA: Infamous



Solo versione con DVD

n. 102
STRATEGIA: Prototype



Solo versione con DVD

n. 103
STRATEGIA: Red Faction Guerrilla



Solo versione con DVD

n. 104
GUIDA: Eliminazione dei boss di Arkham Asylum



Solo versione con DVD

n. 105
GUIDA: Uncharted 2



Solo versione con DVD

n. 106
GUIDA: Modern Warfare 2



n. 107
GUIDA: Assassin's Creed II



n. 108
GUIDA: Darksiders



n. 109
GUIDA: Dante's Inferno



n. 110
GUIDA: Heavy Rain



n. 111
GUIDA: Final Fantasy XIII



n. 112
GUIDA: Resident Evil 5: Gold Edition



n. 113
GUIDA: Red Dead Redemption



n. 114
GUIDA: Demon Souls



n. 115



n. 116



n. 117



n. 118



n. 119



n. 120



n. 121



n. 122



n. 123

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello

Nome..Cognome..

Data di nascita ....Indirizzzo.. N ....

Località ....CAP...........Prov.............Tel...

arretrati

PS MANIA N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO
		Totale

Scelgo di pagare con

☐ versamento su conto corrente postale

☐ assegno non trasferibile



>contatto<

FATECI QUALUNQUE DOMANDA, ABBIAMO TUTTE LE RISPOSTE!

EDITORIALE

CON L'ARRIVO DI DEAD SPACE 2 gli appassionati di horror tornano a fremere... o meglio, a tremare. Domandarsi il perché del successo del titolo di Visceral Games viene quasi spontaneo e non è difficile ipotizzare che, forse, l'ingrediente segreto che rende la ricetta Dead Space irresistibilmente succulenta è proprio l'agghiacciante ambientazione: quello "spazio morto" oscuro e lontano che amplifica portentosamente il senso di spaesamento. Persi i riferimenti terrestri, non c'è alcun luogo in cui sentirsi a casa, nessun punto di riferimento che ci rassicuri con la propria familiarità, ma unicamente la consapevolezza di essere soli, anzi, pericolosamente accompagnati, in mezzo a un nulla pronto a fagocitarci. E non sono tanto i salti sulla sedia o le creature agghiaccianti i veri tocchi di classe del gioco, ma forse proprio quelle visioni fugaci di panorami desolati all'ombra di cieli sconosciuti, che pure sottolineano e valorizzano una componente survival horror senza pari, non intendiamo negarlo. Ma senza il buio del suo cosmo e l'horror vacui che ne deriva, potremmo dire che il risultato sarebbe altrettanto spaventoso?



TUTTI I MODI PER CONTATTARE LA REDAZIONE!

SITO
www.psmania.it

e-mail
psmania-contatto@playmediacompany.it

Facebook
Diventa fan di PS Mania

Twitter
http://twitter.com/psmania

Posta normale
PSMANIA c/o Play Media Company Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)

Lettera del mese

PREFERENZE PERSONALI A PARTE, QUI IN REDAZIONE SIAMO TUTTI IN TREPIDANTE ATTESA PER PROVARE CON MANO IL CHIACCHIERATO CROSSOVER TRA LE DUE SERIE PIÙ FAMOSE IN ASSOLUTO NEL MONDO DEI PICCHIADURO. VOI CHE NE PENSATE? SCRIVETECI E DITECI LA VOSTRA!



VANTAGGI E SVANTAGGI DELL'ERA DI INTERNET

Fantastica redazione di PS MANIA, volevo un vostro parere riguardo a una questione che mi attanaglia da qualche tempo e precisamente da quando sono entrato in contatto con questa nuova generazione di console (ormai circa 3 anni). Come sicuramente avrete notato anche voi, il mercato videoludico attuale si sta indirizzando molto sull'online: multiplayer, DLC, aggiornamenti ecc... In parte sono contento di questo cambiamento, avere possibilità in rete aumenta di certo la longevità dei giochi e delle volte, forse, la rende anche infinita. Ma il rovescio della medaglia è che troppe volte, ultimamente, vedo trascurare proprio per questo motivo la parte offline del gioco. Questo non solo per quanto riguarda la qualità e la durata di questa (Medal of Honor, a mio giudizio, credo che sia l'esempio più lampante) ma soprattutto per ciò che concerne un punto di vista puramente tecnico, ovvero quello riguardante i numerosi bug e errori vari che possiamo riscontrare immediatamente dopo aver acquistato il gioco. Errori ai quali i team di sviluppo sono costretti riparare attraverso delle patch di aggiornamento. Ora, quello che mi chiedo e che chiedo anche a voi: è possibile che le case di produzione, essendo coscienti del fatto che ormai quasi tutti sfruttano l'online, rilascino i loro prodotti anticipatamente per questioni di marketing fregandosene degli errori che sanno già che risolveranno mediante aggiornamenti? Prima non era cosi dato che, ovviamente, una volta che il gioco era uscito non era più possibile effettuare modifiche. A costo di sembrare eccessivamente polemico, posso affermare che non mi piacciono davvero le nuove tendenze che si stanno affermando e mi manca tanto il caro vecchio modo di videogiocare.
Vi saluto con grande affetto,
Marco Marini

È DIFFICILE, ANCORA OGGI, TROVARE UN GIOCO CHE ABBIA INDAGATO PIÙ A FONDO E CON MAGGIORE PERTINENZA LE QUESTIONI POLITICHE E SOCIALI AFFRONTATE IN METAL GEAR SOLID 2.



Caro Marco, quello che dici è legittimo e sicuramente attuale. Purtroppo però, anche se mi rendo conto che la cosa non è di conforto, possiamo dire che si tratta di una tendenza che vale per tutto quello che ha a che fare con l'online. Anche per i sistemi operativi dei computer è un continuo correre al riparo attraverso patch e aggiornamenti di sicurezza; sistemi che servono per correggere gli errori o tappare i buchi, certamente, ma che però ogni tanto ci portano anche interessanti novità. Prendi per esempio la nostra amata PlayStation 3. Gli aggiornamenti del firmware nella maggior parte dei casi servono a contrastare la pirateria, ma spesso ci hanno regalato nuovi servizi assolutamente fantastici. Uno su tutti, il meraviglioso VidZone, ma se ne potrebbero citare tanti altri.
Stessa cosa vale per i giochi. Prima, se un titolo aveva un bug te lo tenevi così com'era. Solo gli utenti PC potevano sperare in un miglioramento. Oggi non è più così e il prodotto che acquisti delle volte ha anche un grosso potenziale di miglioramento davanti a sé. Certo si potrebbe vedere il bicchiere mezzo vuoto affermando che in realtà non si tratta di potenziale, ma solo del raggiungimento di quello che il gioco avrebbe dovuto essere dall'inizio. Credo che alla fine però si tratti davvero di meri punti di vista, perché davvero non me la sento di dire che la qualità dei giochi che abbiamo oggi non sia elevata. Certo sarebbe da ipocriti non ammettere che oggi le fasi di testing dei titoli si sono sensibilmente ridotte nella durata, e non solo. Spesso siamo proprio noi utenti a fare da beta tester attraverso le demo online. Tuttavia, questo meccanismo aiuta anche in maniera incredibile gli sviluppatori a capire cosa vogliano realmente i videogiocatori e dove serva davvero andare a lavorare. Per farla breve, penso che tutto faccia parte del naturale sviluppo dei prodotti tecnologici che, come ben sappiamo, tende a essere esponenziale. Oggi ci troviamo di fronte a un realtà molto più dinamica, alla quale dobbiamo semplicemente abituarci cercando di vederne il potenziale positivo. Questo non significa negare quello che ci viene tolto (è vero che un dlc di un gioco, spesso e volentieri, è costituito da materiale che dieci anni fa avremmo trovato già all'interno del CD originale), ma capire come i nuovi aspetti della situazione che stiamo vivendo possano andare a nostro vantaggio. Un saluto e torna a scriverci se dovessi cambiare opinione!



COMMENTI E MESSAGGI ARRIVATI SU FACEBOOK

Michele Ferrari
Ho scoperto solo ora dei remake HD di Ico e Shadow of The Colossus. Saranno miei subito. E quando arriverà anche The Last Guardian, potrò davvero dire di avere avuto tutto dalla vita!

Enrico Ferri
Non posso non criticare la sfacciata politica delle software house che vorrebbe osteggiare il mercato dell'usato. Smettetela una buona volta di speculare su tutto e lasciateci giocare in pace!!

MILLE E UNA LOTTA

Grandissimi della redazione dei PS MANIA, vi seguo da anni e non è nemmeno la prima volta che vi scrivo. Certo adesso ho un po' più di anni (26) ma la mia voglia di dialogare con voi, di raccontarvi quello che penso del mondo dei videogiochi, sembra non venire mai meno. Questa volta vi scrivo per parlare di un argomento che mi è particolarmente caro: il mondo dei picchiaduro. Il genere inizialmente non mi piaceva affatto, anzi, odiavo Street Fighter, Killer Instinct e compagnia bella. Quando i miei amici passavano le ore in sala giochi a massacrarsi con Ryu e Chun-Li, io semplicemente mi dedicavo ad altro. Non so perché, forse non ero bravo e la cosa mi dava fastidio. Poi è arrivato Tekken e tutto è cambiato. Non solo mi innamorai del gioco, ma dei suoi personaggi, della sua storia. Quello stile così realistico mi piaceva molto di più e da quel momento i picchiaduro diventarono il mio genere preferito. Dead or Alive, Virtua Fighter, Tekken appunto, sono tutti titoli che mi hanno accompagnato, quando più quando meno, negli anni della mia adolescenza (e non). Adesso mi accorgo con rammarico che le cose stanno prendendo una piega diversa. Il revival del simil 2D sembra andare per la maggiore e quindi abbiamo sempre più cloni di Street Fighter, o comunque di quel tipo di filosofia, nonché i crossover che adesso, con Street Fighter X Tekken, andranno a contaminare addirittura l'universo della mia adorata serie. Voi che ne pensate? Quali sono secondo voi i veri picchiaduro?
Vi saluto e come sempre vi rinnovo i miei più sinceri complimenti.
Matteo Innocenzi



Caro Matteo, secondo me sbagli l'approccio alla questione. Il problema, forse, non è tanto stare qui a interrogarsi su quale delle due tipologie di picchiaduro sia la migliore; se arcade o più realistica come Tekken (che, tra l'altro, tanto realistico alla fine non è, perché allora dovremmo prendere in considerazione un ulteriore termine di paragone costituito da titoli come UFC Undisputed, tanto per dire). Il vero argomento che dovrebbe starci a cuore, da videogiocatori, è la qualità dei titoli che vediamo nei negozi. Ovvio che i nostri gusti ci condizionano irrimediabilmente (anche io, per la cronaca, preferisco lo stile di Tekken), ma è innegabile che un titolo come Street Fighter IV sia un ottimo gioco.
Possiamo inoltre dire che per questo particolare genere videoludico, più

Il capolavoro di Bethesda è un mix esplosivo tra shooter e RPG, ma il vero punto di forza di Fallout è l'universo immenso e plausibile al quale gli sviluppatori sono riusciti a dare vita, creando un'atmosfera che non ha eguali nella storia dei videogiochi.





che per altri forse, vi sono alti e bassi continui. Prendi proprio Tekken: dopo un deludente quarto capitolo la serie, che sembrava morta, è risorta dalle proprie ceneri con uno straordinario seguito, che nella conversione portatile è riuscito addirittura a migliorarsi, tanto che Tekken Dark Resurrection, ancora oggi, rimane uno dei giochi migliori presenti nel parco titoli della PSP. Con Tekken 6 siamo tornati alle solite: poco clamore e accoglienza tiepida dalla critica. Il prossimo Tekken, magari, segnerà una nuova rivoluzione nel genere.

Allo stesso modo, io sono estremamente curioso di vedere come sarà Street Fighter X Tekken e, soprattutto, la controparte Tekken X Street Fighter (non dimenticarla!), che donerà invece a Ryu e compagni la componente "realistica" che noi tanto apprezziamo.

Non credo inoltre succederà mai che i picchiaduro bidimensionali rimangano l'unico genere sul mercato. Piuttosto, sarebbe da domandarsi perché oggi vadano per la maggiore. Per come la vedo io, la tendenza del revival si alimenta con la nostalgia dei videogiocatori più navigati che purtroppo, mi duole ammetterlo, cominciano anche ad avere un po' di anni sul groppone...

HIDEO IL PIÙ GRANDE

Cari redattori di PS MANIA, tralasciando i complimenti ovviamente scontati per la fantastica rivista che fate, vi scrivo per parlare di una questione che mi sta molto a cuore. Arrivo subito al dunque: è giusto criticare così fortemente un gioco come Metal Gear Solid 2? Nonostante siano passati quasi 10 anni dall'uscita del titolo, ancora oggi vedo in giro per internet e sento pareri di persone che considerano MGS2 quasi come se fosse un'aberrazione videoludica e, soprattutto, come il più grande fallimento di Hideo Kojima. Io personalmente non la penso così. Credo che queste considerazioni siano dovute soprattutto alla superficialità con la quale la gente ha approcciato questo capitolo, la stessa superficialità con la quale io stesso, purtroppo, in passato ho criticato questo capolavoro. Solo a distanza di tempo mi sono reso conto della filosofia intrinseca in MGS2 e, in particolare, nella figura

Contest Marvel Vs Capcom 3

Grafica spettacolare, animazioni super-fluide, effetti speciali mozzafiato e una velocità di gioco pazzesca... ci sono voluti oltre 10 anni per poter avere questo terzo capitolo, ma ne è valsa la pena di aspettare. Se volete scoprire chi è più forte tra Dante e Wolverine, o semplicemente godere delle curve di She-Hulk e Morrigan, questo è il titolo che fa per voi... e non importa che siate dei maniaci dei picchiaduro o dei novellini assoluti, perché la meccanica di gioco di Marvel vs Capcom 3 soddisferà ogni tipo di giocatore!

Non fatevi sfuggire l'occasione di lanciarvi nella lotta accaparrandovi una delle 5 COPIE DEL GIOCO* messe in palio da Halifax!



I primi 5 che risponderanno alla seguente domanda potranno aggiudicarsi Marvel vs Capcom 3:

Quale di questi personaggi non è sicuramente parte del cast di Marvel vs Capcom 3?

1. **Ryu**
2. **Iron Man**
3. **Batman**

Rispondete alla domanda pubblicata qui sopra e inviate la vostra risposta completa dei dati personali (nome, cognome, indirizzo, e-mail e autorizzazione al trattamento dei dati personali) all'indirizzo quest@playmediacompany.it, indicando nell'oggetto dell'e-mail Contest Marvel vs Capcom.

***Copie promo prive di manuale e confezione amaray.**

"SOLO A DISTANZA DI TEMPO MI SONO RESO CONTO DELLA FILOSOFIA INTRINSECA IN MGS2 E, IN PARTICOLARE, NELLA FIGURA DEL SUO PROTAGONISTA."

del suo protagonista.
Raiden, un soldato che non è altro che un esperimento, un uomo che vive passivamente gli eventi e gli ordini che gli vengono impartiti. In fondo, anche nella realtà non è forse così? Non siamo sommersi da milioni di dati spazzatura? E allo stesso tempo i servizi d'informazione non applicano comunque dei "filtri" sulle notizie che ci fanno pervenire? Ma Kojima ci mostra una speranza, anzi, un'opportunità. Quando Snake alla fine incontra un Raiden confuso dal fatto di non sapere più chi sia, in realtà gli fa capire che tutti nella vita possono essere ciò che scelgono di essere. Questo messaggio non è rivolto solo a lui ma, soprattutto, a noi, che come Raiden, anzi, insieme a Raiden, siamo stati in balia degli eventi del gioco e spesso anche in quelli della vita reale. E' un messaggio profondo che ci induce a riflettere e che secondo me innalza MGS2 anche oltre la soglia del videogioco. Prima di Sons of Liberty nessun altro titolo aveva trattato tematiche così importanti, e questo è uno dei motivi per i quali Hideo Kojima può essere considerato uno tra i più grandi autori viventi. Se non il più grande.
Fox



Sì caro Fox, hai perfettamente ragione quando dici che un titolo come Metal Gear Solid 2 ha innalzato il livello del videogioco comune. Tra i tanti meriti del capolavoro di Kojima, va sicuramente quello di essersi fatto veicolo di messaggi non solo interessanti, ma anche importanti. Però c'è ancora qualcosa che rende MGS2 un'esperienza unica e inimitabile ed è il fatto che Kojima, per imprimere a fuoco la sua visione nelle nostre menti, non si è affidato solo a una splendida trama coadiuvata a un validissimo storytelling, ma ha saputo sfruttare quegli strumenti tipici e esclusivi dei videogiochi che altri mezzi di comunicazione non hanno. Noi siamo Raiden, e la manipolazione non ci limitiamo a vederla da spettatori ma siamo, nostro malgrado, costretti a viverla. Non si tratta solo di empatia, quindi, ma di partecipazione. Una cosa che solo i videogiochi possono regalarci e Metal Gear Solid 2 lo fa in maniera praticamente perfetta.

YouTube : Video Messaggi

ULTIMATE UTOPIA XXIII - FINAL FANTASY PARODY (postato da adarahs)






[ESILARANTE] Tributo in chiave parodica e live-action alle storiche saghe Square-Enix. Da notare, in particolare, la folle cura negli effetti sonori e l'incredibile sequenza di combattimento. Da vedere assolutamente. **http://www.youtube.com/watch?v=pNzFE8rNPQU**

TETRIS THEME (postato da ZackKim)





[IMPROBABILE] One man show con chitarra e basso per riproporre la colonna sonora del padre di tutti i puzzle game. Talento, passione e inventiva in questa simpaticissima esibizione. **http://www.youtube.com/watch?v=b8GAh24-K4U**

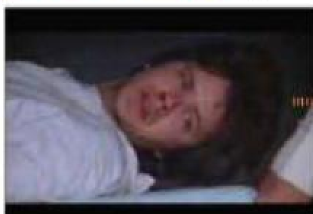
MONKEY ISLAND 2 - DREAM SEQUENCE (Postato da xstarsprinklesx)





[RETRO] È una gag? La rievocazione onirica di un trauma familiare? L'indizio per un enigma? Il video che vi segnaliamo è tutto questo e qualcosa di più. Una delle sequenze più folli e geniali direttamente da quel capolavoro senza tempo che è Monkey Island 2. **http://www.youtube.com/watch?v=wbTTyacCO5c**

JACOB'S LADDER (Postato da feetgasm)





[TRASPOSIZIONE] Parliamo ancora di film che hanno ispirato videogiochi e stavolta è il turno di Allucinazione Perversa (questo l'orrendo titolo scelto dagli adattatori italiani per tradurre il meravigliosamente evocativo "Jacob's Ladder"), capolavoro di Adrian Lyne che ha ispirato nientemeno che la saga di Silent Hill. Vedere per credere. **http://www.youtube.com/watch?v=SXXbIOc9h4g**



Prossimo Numero

ANTEPRIMA

Shadow of the Damned

Quando due importanti game designer nipponici come Suda 51 e Shinji Mikami uniscono le loro forze è naturale aspettarsi qualcosa di spettacolare e innovativo... come un gioco su un cacciatore di demoni che va all'inferno per riprendersi la sua amata. Avete ragione, qui c'è poco di originale, ma sul prossimo numero di PS MANIA vi sveleremo altri dettagli.



RECENSIONE

TEST DRIVE UNLIMITED 2

È un gioco di guida... ma è anche un simulatore di vita da multimilionario... è c'è anche un po' di social network. Definire il secondo capitolo del gioco di guida sociale prodotto dall'Atari non è un'impresa semplice, e questo a nostro avviso è solo un bene. Nel prossimo numero il nostro giudizio definitivo!



ANTEPRIMA

PROJECT DARK

Quanto tempo abbiamo passato nel mondo di Demon's Souls! E quante imprecazioni lanciate dopo l'ennesima morte che ci ha causato la perdita di tutte le anime faticosamente raccolte. Finalmente arriva il seguito spirituale di quel gioco meraviglioso... e noi vi sveliamo tutto in anteprima.

PS MANIA

n. 120 - Febbraio 2011 - Mensile - Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 13/2009 del 18/02/09 - ISSN 1828-0277

MAGAZINE TEAM
Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Publisher Carlo Chericoni
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
Contributi Artistici Francesca Chericoni
Hanno collaborato Marco Accordi Rickards, Francesca Noto, Lorenzo Fazio, Marco Inchingoli, Marco Locatelli, Marco Tinè, Maurizio Di Stefano, Guglielmo De Gregori, Arianna Buttarelli, Giovanni Biasi, Giovanni Ferlazzo, Eliana Bentivegna, Domenico Musicò, Virginia Petrarca, Lorenzo Bianco, Michele Giannone, Valerio Pastore, Riccardo Bellardini, Gianpaolo Iglio

Si ringrazia
Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti, Antonio Masiello), Atari (Fabio Cerutti, Paola Menzaghi), Capcom (Ben Le Rougetel), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Eidos (Emily Britt, Ross Alexander), Electronic Arts (Federico Marelli, Luciana Stella Boscaratto, Alessandra De Bernardi, Francesca Damato), Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Koch Media (Tania Rossi), Leader S.p.A., Sony (Andrea Cuneo, Alessandro De Leo, Andrea Vellucci, Tiziana Grasso, Maurizio Quintavalle), Take 2 Italia (Monica Puricelli), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Ubisoft (Stefano Celentano, Alberto Ziello)

Servizio Arretrati
Play Media Company Srl
Roma: Tel. 06/33221250 – Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

Servizio abbonamenti
S.O.F.I.A.Srl
Tel 0284402444 - Fax 0284406071
E-mail: playmediacompany@sofiasrl.com
www.sofiasrl.com

Stampa
Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 – 24126 Bergamo

Distribuzione per l'Italia:
MESSAGGERIE PERIODICI SpA
Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

Concessionaria Esclusiva Pubblicità:
Play Media Company srl viale Forlanini 23, 20134 Milano tel 02.45472867
Direttore Commerciale Costantino Cialfi
costantino.c@playmediacompany.it
Area vendite Romano Scabini romano.s@playmediacompany.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

Presidente Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato Alessandro Ferri

Direttore Generale Rosanna Di Francesco
Direttore Commerciale Costantino Cialfi

Ufficio Produzione Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Giuseppina Settembre
Direttore Marketing: Luca Carta
Responsabile Amministrativo: Francesco Perpetua
Ufficio Amministrativo Nella Del Ciello, Carolina Marinelli
Controllo di gestione Veronica Belotti
Ufficio Stampa Luca Carta
ufficiostampa@playmediacompany.it

Play Media Company Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM), Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 - E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.










THEY ARE COMING

23.02.11





PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe